

DVD JOC FULL! SHERLOCK HOLMES SECRET OF THE SILVER EARRING

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

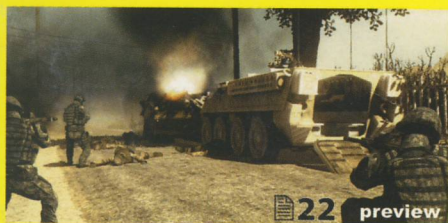
• Martie 2007

13,5 LEI



**A RIDICAT ȘTACHETA,
APOI A TRAS
LINIA**

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE



22 preview

**GHOST RECON:
ADVANCED WARFIGHTER 2**



review 52

**BATTLESTATIONS:
MIDWAY**



test comparativ 70

10 SISTEME AUDIO 5.1



DEMO BATTLESTRIKE: THE ROAD TO BERLIN ■ EUROPA UNIVERSALIS III ■ GUMBOY: CRAZY ADVENTURES ■ INFERNAL ■ TORTUGA: TWO TREASURES ■ UFO: AFTERLIGHT MODS BATTLEFIELD 2 MOD EDITOR
FILME CRYSIS ■ BLACK MESA ■ BLACKSITE: AREA 51 ■ JAZZ: HIRED GUNS WALLPAPER MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE ■ DOUBLE AGENT ■ WOW: THE BURNING CRUSADE UTILITARE ATI CATALYST 6.11
■ NVIDIA FORCEWARE 93.71 PATCH DEFCON V1.3 ■ RAINBOW SIX: VEGAS V1.04 ■ WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS V1.21A ANTIVIRUS KASPERSKI ANTIVIRUS PERSONAL EXTRA CAPTAIN BINARY ■ RACER

"AM GÂNDIT EU DEPARTE, DA' NICI CHIAR AȘA!..."


Jules Verne



TE PREGĂTEȘTE PENTRU VIITOR.

**Descoperă noile soluții și tehnologii în comunicații și informatică
la cel mai mare forum IT&C din România!**



RCS & RDS - furnizor exclusiv de
internet și telefonie la CERF 2007

9 - 13 mai 2007, ediția a XVI-a
Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK**

Tel: 224.37.33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial

Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :

Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)

Redactor-coordonator adjunct:

Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:

Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie

Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:

Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:

Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor

SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006),

LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Expotek	C2
Splendid Media	9
Quattroruote	15
Master Foods	19
Ultra Pro	25
Best Distribution	31
Flamingo Computers	C4

Viaţa pe planeta Canada

Când văd cu ce se ocupă guvernele altor ţări şi mă gândesc ce face al meu, mă ia rapid cu dureri de cap. Subiect al multor glume, făcute în special de vecinii lor de la sud, canadienii continuă să fie un exemplu demn de urmat pentru multe ţări de pe minunata noastră planetă. Conştienţi de faptul că guvernul unei ţări nu este decât administratorul unor mari resurse financiare, iar deciziile sale ar trebui să afecteze în mod pozitiv viaţa contribuabililor, fie ei companii sau persoane fizice, conducătorii de la Quebec au decis să ajute compania Ubisoft în două proiecte importante. Este unul din puţinele cazuri în care o companie cu capital majoritar privat primeşte o contribuţie financiară de la stat, în cazul de faţă aproximativ 12,5 milioane de euro. Faptul că vorbim despre unul din cei mai mari producători şi distribuitori de jocuri video ne dă o idee despre cât de puternică este această industrie în acest moment. Revenind la finanţarea primită de Ubisoft, aceasta va fi direcţionată spre înfiinţarea unui nou studio, care se va ocupa cu producţia de jocuri şi filme de animaţie, şi spre extinderea actualului studio din Montreal cu scopul de a dubla numărul angajaţilor, în prezent în jur de 1000. Michelle Courchesne,

ministrul muncii şi al solidarităţii sociale, şi Ray Bachand, ministrul dezvoltării economice, şi-au declarat sprijinul şi interesul faţă de misiunea de a transforma Montrealul într-un centru internaţional al excelenţei în producţia de jocuri video şi design digital. Este o preocupare laudabilă şi foarte inteligentă şi cu siguranţă rezultatele nu vor întârzia să apară. Să-ţi orientezi economia spre producţia de software de entertainment este o decizie cu atât de multe consecinţe pozitive că mi-ar lua o zi întreagă să le înşir.

Coincidenţă sau nu, a doua zi Jay Cohen, vice-preşedinte Ubisoft, a anunţat că noua strategie a companiei presupune lansarea a trei proprietăţi intelectuale noi la fiecare trei ani. Pentru a demonstra necesitatea de noi IP-uri, Cohen a folosit ca exemplu situaţia dificilă în care se află 2K Sports în acest moment: „I mean, for example, look at SEGA 2K Sports. They had the NFL license, and now they don't. Boy, they're kind of screwed.” Trebuie spus că şi prietenul (a se citi acţionarul) companiei Ubisoft, Electronic Arts, şi-a declarat anul trecut intenţia de a ne oferi mai multe titluri originale, în timp ce actualele „serii” vor fi pregătite pentru o binemeritată pensionare. Noi cu siguranţă nu ne supărăm.

■ Rzarectha

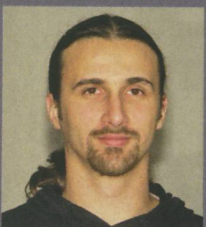
TOP 3 / REDACTOR

**cioLAN**

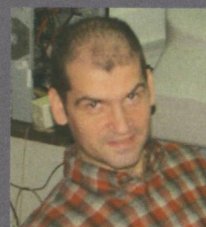
1. Gears of War
2. Sam & Max: Situation Comedy
3. The Legend of Zelda: Twilight Princess

**BogdanS**

1. Logitech Z-5500 Digital
2. LG GBW-H10N
3. DGT Electronic chess board USB

**Locke**

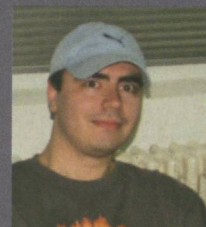
1. World of Warcraft: The Burning Crusade
2. Gears of War
3. Battlestations: Midway

**Marius**

1. Europa Universalis III
2. The Legend of Zelda: Twilight Princess
3. Gears of War

**Rzarectha**

1. The Legend of Zelda: Twilight Princess
2. Gears of War
3. World of Warcraft: The Burning Crusade

**KiMO**

1. Gears of War
2. Gumboy Crazy Adventures
3. The Legend of Zelda: Twilight Princess

Demo

Battlestrike: The Road to Berlin
 Diver: Deep Water Adventures
 Europa Universalis III
 Gumboy: Crazy Adventures
 Infernal (DVD)
 Tortuga: Two Treasures (DVD)
 UFO: Afterlight (DVD)

MODs

Battlefield 2 Mod Editor v1.3 (DVD)
 Duffer's Golf (UT2004)
 Oscuro's Oblivion Overhaul v1.3 (TES IV: Oblivion) (DVD)
 Pool of Radiance: Chapter 1 (Neverwinter Nights 2)
 Tragedy in Tragidor (Neverwinter Nights 2) (DVD)

Filme

Black Mesa (DVD)
 Blacksite: Area 51
 Command and Conquer 3: Tiberium Wars
 Crysis (DVD)
 Dark Sector
 Drawn to be Alive (DVD)
 Gods and Heroes: Rome Rising (DVD)
 Godfather: Blackhand Edition (DVD)
 Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (DVD)
 Jazz: Hired Guns (DVD)
 Left 4 Dead
 Mach
 Medal of Honor: Vanguard (DVD)
 Prince of Persia: Rival Swords (DVD)
 Ratchet and Clank: Size Matters (DVD)
 Time 0 (DVD)
 Two Worlds
 Unreal Tournament 3

Imagini

Attack on Pearl Harbor
 Blacksite: Area 51
 Hour of Victory
 Turok
 Two Worlds

Wallpaper

Marvel: Ultimate Alliance
 Splinter Cell: Double Agent
 WoW: The Burning Crusade

Screensaver

Arctic Bear

Drivere

ATI Catalyst 6.11 cu Control Center
 NVIDIA ForceWare 93.71

Patch

DEFCON v1.3
 Dominions 3: The Awakening v3.06
 DOOM 3 v1.3.1 (DVD)

Europa Universalis III v1.1
 Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.35 (DVD)
 LEGO: Star Wars v1.2
 Rainbow Six: Vegas v1.04 (DVD)
 Scarface: The World is Yours v1.2 (DVD)
 The Sims 2: Pets CD patch
 Warcraft 3: Reign of Chaos v1.21a

Antivirus

Kaspersky Antivirus Personal 6.0.2.614

Freeware

Gom Player 2.1.1.33999
 NVIDIA BIOS Editor 3.2
 Orbit 1.4.1
 QuickTime Alternative 1.77
 Riva Tuner 2.0 Final
 XnView1.90

Shareware

1st DVD Ripper 6.1.1
 MyZip 1.0
 Total Commander 7.0 Public Beta 3

EXTRA

Captain Binary (versiune completa)
 Racer (versiune completa)
 LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestora într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Sherlock Holmes: Secret of the Silver Earring

Un anunț, o petrecere, o casă plină de comploturi... Sună cunoscut? Nu poate fi decât Agatha Christie. Însă de data asta e vorba de celebrul personaj al lui Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes și de stimatul său ucenic și prieten, Dr. Watson. LEVEL vă oferă peste 25 de ore de joc în compania celebrelor personaje, în cadrul unui decor excepțional și plin de mister. Un joc ce combină foarte bine adventure-ul clasic cu cel modern.



MARTIE 2007

Editorial
Știri

3
6

SPECIAL

Afacerea TBC în România

12

INTERVIEW

The Witcher

16

PREVIEW

Sacred 2
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Left 4 Dead

20
22
26

REVIEW

Sam and Max: Situation Comedy
TrackMania United
Bass Pro Shops: Trophy Bass 2007
World of Warcraft: The Burning Crusade
Europa Universalis III
Resident Evil 4
Gumboy Crazy Adventures
Battlestations: Midway

28
30
32
34
46
48
51
52

MODs

Wyvern Crown of Cormyr (NWN)

54

ONLINE

Eve Online Journal
Guild Wars Journal

56
57

CONSOLE

XBox 360
Gears of War
Nintendo Wii
The Legend of Zelda: Twilight Princess

58
62

HARDWARE

DGT Electronic chess board USB 66
Logitech diNovo Edge 66
Microsoft Laser Mouse 6000 67
HP Photosmart C6180 All-in-One 67
Logitech Z-10 Interactive
Speaker System 67
Epson P-5000 Multimedia
Storage Viewer 68
DFI LanParty UT ICFX3200-T2R/G 68
LG GBW-H10N 68
Panasonic DMP-BD10 69
iriver S10 69
NComputing Office NStation L200 69

Test Comparativ

– 10 sisteme audio 5.1 70
Get Mobile
Apple iPhone 74
LG Shine 74
Asus P735 74

LIFESTYLE

www. 76
DVD-uri 77
Patch 79

CHATROOM

80

NEXT ISSUE

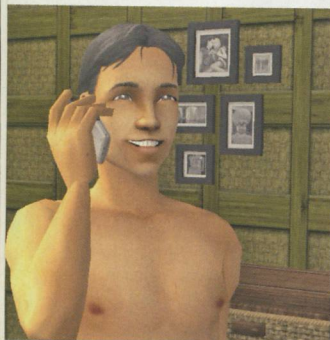
82



IMPERIUL SIMS SE EXTINDE CU UN NOU JOC!

Pentru orice început, există și un sfârșit, dar pentru interminabila serie The Sims, acesta nu va exista în vecii vecilor, Electronic Arts

asigurându-i continuitatea cu un nou șir de titluri intitulat The Sims Stories. Noile jocuri se vor adresa în primul rând posesorilor de laptopuri, afirmă EA, pentru care despărțirea de Simșii aciuși prin PC-uri ar echivala cu o criză de nervi.



UN NOU STARCRAFT ÎN 2008?

Dacă ne luăm după spusele vice-președintelui Business Development-ului de la Blizzard, se pare că da. Acesta l-a anunțat cu ocazia lansării oficiale a MMO-ului cu aromă de expansion World of Warcraft: The Burning Crusade, care a avut loc la Londra. Spre bucuria fanilor clasicului RTS, care au uitat imediat de Burning Crusade, Itzik Ben Bassat a preconizat sosirea noului StarCraft în 2008. Să fie primit!

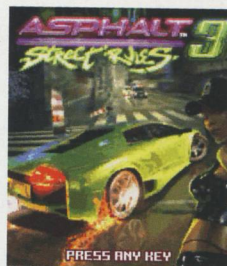
După zece ani, minune!



GAMELOFT PROMITE LANSAREA A 20 DE JOCURI 3D ÎN 2007

Gameloft plănuiește lansarea a 20 de titluri 3D în anul 2007. Scopul companiei este de a lansa în cele din urmă toate jocurile sale pe platforma 3D. Considerate a fi viitorul divertismentului pe telefoane mobile, jocurile 3D de înaltă clasă ale companiei Gameloft încorporează o tehnologie avansată și beneficiază de dimensiuni mai mari, ceea ce asigură atât mai mult detaliu și adâncime jocului, cât și o grafică mai complexă.

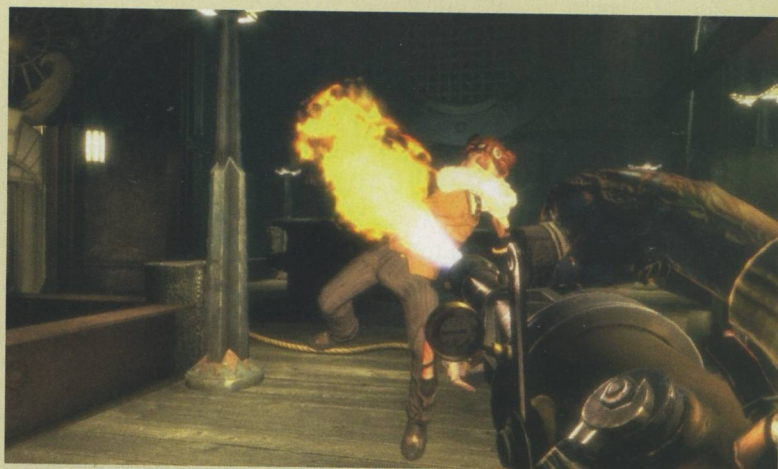
Gameloft a lansat deja opt jocuri din categoria 3D: Massive Snowboarding,



Asphalt: Urban GT2, Midnight Pool, Mid-night Bowling, Vijay Singh Pro Golf, Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, 2006 Real Football și Brothers in Arms: Earned in Blood. Primele

dintre aceste jocuri de înaltă tehnologie sunt disponibile în Coreea, Japonia, Statele Unite ale Americii și Europa și au primit răspunsuri favorabile de la critici și jucători. Fiecare titlu a devenit un bestseller în categoria pe care o reprezintă.

La început, aceste jocuri vor fi dezvoltate pe platforma Java și adaptate pe toate platformele 3D: Symbian, BREW, WIPI și Windows Mobile.



BIOSHOCK FĂRĂ MULTIPLAYER

Dacă System Shock 2 a avut un interesant mod coop, succesul său spiritual, BioShock, nu va avea multiplayer, a subliniat producătorul, care ne va oferi în schimb ocazia să descărcăm conținut nou și să adăugăm astfel un plus de savoare experienței single player. În ce fel anume, numai Dumnezeu știe deocamdată. Cert este că îl așteptăm să vină, chiar și fără multiplayer, cu condiția să nu plătim nimic în plus pentru viitoarele... noutăți.





WOW: TBC - RECORD ÎN PRIMELE 24 DE ORE

După ce au fost vândute aproape 2,4 milioane de unități în 24 de ore, WOW:TBC s-a instalat comod pe prima poziție în clasamentul celor mai bine vândute jocuri în prima zi de la lansare. Blizzard a distribuit peste patru milioane de copii în toată lumea și peste 5000 de magazine și-au deschis porțile, de bună voie, la miezul nopții.

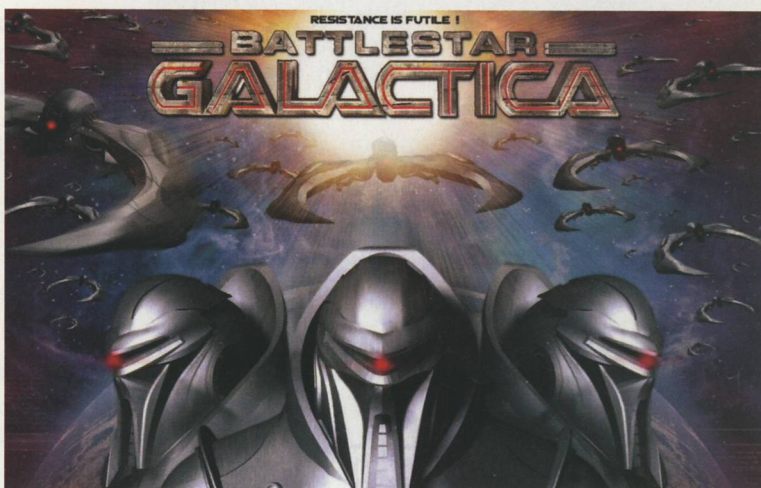
„The Burning Crusade ne-a depășit deja cele mai ambițioase așteptări. Suntem încântați să vedem atâția jucători nerăbdători să descopere tot ceea ce are de oferit acest expansion”, a declarat Mike Morhaime, CEO și cofondator al Blizzard Entertainment.

BATTLESTAR GALACTICA, JOCUL, ANUNȚAT PENTRU PC ȘI X360

Mai mult ca sigur, fanii serialului se tăvălesc deja prin cearșafuri de bucurie, Ed Zobrist, președintele Sierra Online, anunțând în mod oficial că va exista un joc Battlestar Galactica. Acesta va fi distribuit de Sierra Online, bineînțeles, și va fi produs de studioul australian Auran (Galactic Civilizations II: Dread Lords), destinația sa finală fiind PC-ul și consola Xbox 360 via Live Arcade. Ed Zobrist ne-a asigurat cu această ocazie că Battlestar Galactica ne va delecta cu o campanie solo solidă și o componentă multiplayer pe măsură, oferindu-ne șansa să curățăm universul de necredincioși din perspectiva roboților Cylon sau să apărăm ultima fărâma de umanitate de partea bipezilor cu sânge cald.

Battlestar Galactica va fi un shooter (ceva gen space combat), va acoperi primele două sezoane din cunoscutul serial SF, iar de lansat, îl vor lansa prin toamnă.

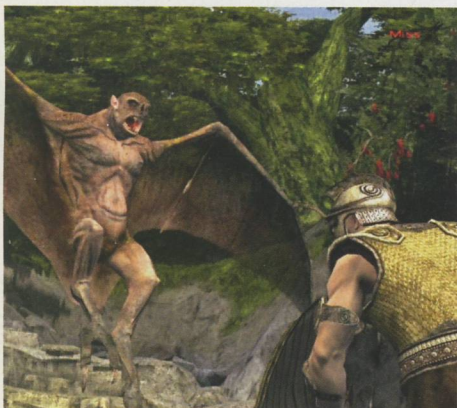
OMG!!! OMG!!!



AGE OF CONAN, AMÂNAT

Nu știu dacă e de bine sau de rău, cert este că FUNCOM (Anarchy Online) a decis să amâne din nou lansarea MMORPG-ului Age of Conan: Hyborian Adventures cu încă șase luni, jocul urmând să vadă lumina zilei în 30 octombrie 2007. Principalul motiv pe care l-a invocat nenea Olav Sandnes, financiar manager al FUNCOM, este că Age of Conan are nevoie de mai mult timp pentru a fi „dovedit” și „lustruit” cum se cuvine.

Dacă sunteți fani ai jocului, ar trebui să izbucniți în plâns... acum!



MANHUNT 2 -

ÎNTOARCEREA SNUFF-ULUI RISIPITOR

Se pare că zecile de procese intentate distribuitorului Take 2 Games n-au reușit să-l convingă să pompeze bani doar în jocuri de inspirație biblică (deși „episodul” Samson, cele șapte plăgi sau scandalurile cu Filistenii ar fi bătut la fund GTA-ul) sau în documentare interactive despre bursucii africani, melcii de acvariu și vidrele autiste.

De curând am aflat că Take 2 ia din nou partea iubitorilor de snuff și console (PS2, PSP și Wii) și le va oferi Manhunt 2 (curând, sper, de mult n-am mai scos un ochi cu un ciob de sticlă). Producător - și țintă a viitoarelor anateme, pichetări și blesteme artisanale - va fi prosătura (de-abia a fost înființat) Rockstar London. Iartă-i, Doamne, că știu ce fac...

JOACĂ UT ȘI-ȚI VEI ÎMBUNĂȚĂȚI VEDEREA!

Da, ați citit bine. Cercetătorii de la University of Rochester au descoperit că, jucând regulat Unreal Tournament, ne putem îmbunătăți vederea, iar eu înclin să le dau dreptate. Parcă mai ieri mă uitam la toți n00b-ii de sus și spăgeam tot ce mișună prin UT. Eram „tata lor”, ce mai, zburam orice însemna Godlike din șosete. Aveam ochi de vultur. Acum, abia mai văd ce scriu... Dar să revenim. Studiul în cauză a relevat că subiecții testați care jucaseră regulat timp de o lună de zile UT și-au îmbunătățit cu 20% scorurile la testul de vedere.

Ei, ce stați și căscați ochii? La joacă cu voi!



BLAZING ANGELS SECRET MISSIONS DE LA UBISOFT ATERIZEAZĂ PE XBOX 360 ȘI PC

Ubisoft a anunțat că Blazing Angels Secret Missions va fi disponibil pentru Xbox 360 și PC, începând din primăvara acestui an. Dezvoltat în studioul Ubisoft din România, Blazing Angels Secret Missions este continuarea jocului Blazing Angels Squadrons of WWII.

Acțiunea din Blazing Angels Secret Missions este plasată tot pe scena celui de-al Doilea Război Mondial, dar oferă o perspectivă diferită: aceea a unui pilot de elită care face parte dintr-o echipă secretă. Acest nou joc îi va purta pe gameri prin cele mai periculoase misiuni de pe mapamond. În cadrul unei echipe de elită, ei vor trece prin diverse aventuri în care vor avea de înfruntat armele experimentale ale celui de-al Treilea Reich, cu misiunea de a împiedica construirea celei mai periculoase arme. Pentru a-și duce la bun sfârșit misiunea, jucătorii au la dispoziție o gamă variată de aparate de zbor și arme experimentale. Blazing Angels Secret Missions coboară direct din cărțile despre proiectele secrete ale celui de-al Doilea Război Mondial.



Elemente cheie în Blazing Angels Secret Missions:

Univers perfect credibil – Construit cu ajutorul unei tehnologii grafice de ultimă oră, universul din Secret Missions este mai credibil și mai antrenant ca niciodată.

Scenariu complex și inedit – Secret Missions își poartă jucătorii prin toată lumea: începând din marile capitale ale Europei, precum Paris, Roma sau Moscova, continuând cu destinații exotice, cum ar fi Rangoon și Cairo, până la cele mai înalte culmi ale munților Himalaya.

Tehnologie în stadiul de prototip – Jucătorii vor avea acces la o parte dintre cele mai avansate și mai neobișnuite aparate de zbor și arme din timpul celui de-al Doilea Război Mondial, printre care tunuri cu tragere rapidă și primele tipuri de rachete teleghidate.

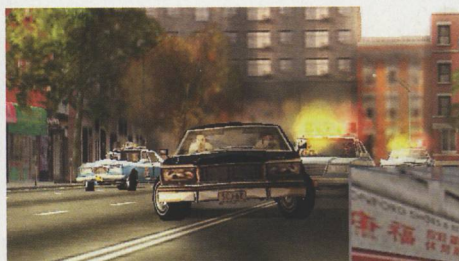
Acțiune cu ritm alert în Multiplayer – Puteți alege între opțiunile „free-for-all”, „co-op” și „squad-based”.



UBISOFT PROPULSEAZĂ MARCA DRIVER PE UN NOU TERITORIU

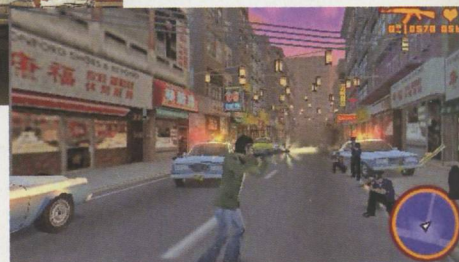
Ubisoft a anunțat că va lansa Driver 76 pentru PSP în luna martie a acestui an. Dezvoltat de Sumo Digital Ltd în colaborare cu studioul Ubisoft Reflections, Driver 76 este primul titlu al seriei Driver dezvoltat după ce Ubisoft a achiziționat această franciză în anul 2006.

Fidel spiritului mărcii, Driver 76 le va oferi gamerilor atât posibilitatea de a se întrece în curse spectaculoase într-un spațiu deschis, cât și de a se plimba prin acest spațiu. Purtat înapoi în timp în atmosfera anilor 70, jucătorul va avea de parcurs 27 de misiuni organizate în șase scenarii principale. Pe lângă



acestea, ei pot accepta și misiuni secundare pentru a câștiga banii necesari la modificarea autovehiculelor.

Mai mult, Driver 76 este prevăzut cu un mod multiplayer complex și o serie de mini-jocuri care merg de la simple întreceri de stradă până la curse mortale în modul Destruction Derby.



UNREAL TOURNAMENT 2007 A DEVENIT UNREAL TOURNAMENT 3

Unreal Tournament 2007 a suferit o schimbare de nume, Midway și Epic Games rebotezând îndelung

așteptatul joc Unreal Tournament 3.

Asta pentru că UT2004 a fost adevăratul UT2, iar UT2003 nu se pune, deoarece n-a fost altceva decât un UT cu altă grafică.

Adevărat. În altă ordine de idei, Midway a confirmat oficial ceea ce știam de mult că se va întâmpla, și anume că UT3 își va face apariția și pe Xbox 360, nu doar pe PC și PS3.

Ceva totuși mă sperie. Dacă i-ar fi rămas numele UT2007, bănuiesc că l-ar fi lansat cumva în cursul anului 2007. Cu UT3 însă, situația se schimbă, deoarece acum îl vor putea lansa liniștiți taman prin 2009 dacă au chef, pentru că noul nume nu le-ar încurca planurile. Asta ar mai lipsi.



1500 de melodii. Una dintre ele
te-a făcut să îți suni prietenul
care nu-i place iubitei tale.

Copyright © 2007 Nokia. *Cu card de memorie 2GB disponibil separat. Serviciul Nokia pentru clienți (021) 407.75.05. Apel cu tarif normal.

NOKIA
Connecting People



Nokia 3250 XpressMusic

Până la 1500 de melodii*
Peste 10 ore de conversație
și muzică
Sunet de calitate CD
Taste dedicate pentru muzică

www.nokia.ro

Muzica îți deschide sufletul

NORTHERN STRIKE, PRIMUL BOOSTER PACK PENTRU BATTLEFIELD 2142

De curând, pe site-ul oficial al jocului a apărut o secțiune care oferea detalii despre un viitor booster pack pentru BF2142, intitulat Northern Strike. Dar nici n-a apărut bine că s-a și făcut nevăzută, EA ștergând orice urmă care i-ar trăda prezența, dar nu înainte ca cineva să apese tasta Print Screen. Între timp, EA a confirmat în mod oficial iminenta lansare a booster pack-ului pentru BF2142. Et voila! Iată câteva dintre noutățile pe care le va aduce:

- 10 noi șmecherii de deblocat;
- 10 recompense noi;
- 3 hărți noi (2 dintre ele disponibile în modul titan, toate 3 disponibile în modul conquest);
- un nou mod de joc – „Assault Line”;
- 2 vehicule noi de transport la sol;
- noi moduri de folosire a pod-urilor în cazul asediilor asupra steagurilor.



FRONTLINES: FUEL OF WAR PENTRU PC, XBOX 360 ȘI PS 3

Kaos Studios, care ne-a adus pe HDD-uri Desert Combat și a contribuit la realizarea excelentului Battlefield 2, se întoarce cu un nou FPS, motorizat, de această dată, de Unreal Engine 3. În Fuel of War vom putea amplasa după bunul nostru plac tot felul de mitraliere grele și ușoare, lansatoare de grenade și turele „sensibile” la tropăitul inamicului, producătorul promițând, printre altele, că ne va lăsa să ne jucăm cu rachete tactice nucleare și peste 60 de arme și vehicule într-un viitor disperat și cât se poate de post-apocaliptic. Fundalul? Ca-ntotdeauna - un conflict de proporții globale pe marginea resurselor dintre două superputeri: Western Coalition (USA/EU) și Alliance (Rusia/China). Finalul? Îl știm cu toții. Pur și simplu nu există.



APARE CEL MAI TARE JOC DIN LUME. EVER!

Distribuitorul SouthPeak și-a anunțat programul încărcat din viitoarele luni. Un joc pe lună este target-ul său, începând cu luna martie. Primul joc este The Con, un joc de cafteală în care veți putea câștiga și un ban cinstit la pariuri. Luna aprilie aduce un joc care vine cu o întârziere de aproape doi ani. Se numește Monster Madness, este produs

de Artificial Studios, va fi disponibil pe PC și 360, iar partea cea mai tare este că...țineți-vă bine!, cei de la SouthPeak consideră că acesta va fi cel mai tare joc din toate timpurile. Finalul maratonului SouthPeak este asigurat de lansarea RPG-ului Two Worlds în luna mai a acestui an. Dar ce rost mai are când în aprilie apare cel mai tare joc din toate timpurile?



KANE ȘI LYNCH PE MARILE ECRANE

După cum am anticipat în preview-ul făcut jocului Kane&Lynch: Dead Man, aceste două personaje sunt mult prea demente încât să nu ajungă pe marele ecran. Iată că primul pas a fost făcut și Lionsgate s-a înțeles cu Eidos pentru drepturile asupra celor doi debutanți. Filmul va fi produs de Adrian Askarieh și Daniel Alter, Kane&Lynch fiind cel de-al doilea titlu Eidos produs de către aceștia, după Hitman, aflat momentan în pre-producție.

JAGGED ALLIANCE 3D DEVINE JAZZ: HIRED GUNS

Nemulțumit de prestația „salahorilor” de la GFI Rusia (care în acel moment trebăluiau de zor la Jagged Alliance 3D), Strategy First și-a luat înapoi licența, cu gândul să o „dăruiască” unor ruși mai destoinici. Cum cei de la GFI nu puteau să arunce la gunoi un joc pe jumătate terminat, Jagged Alliance 3D a devenit JAZZ: Hired Guns și va scoate nasul la lumină... în curând. Cât despre oferta de vară a rușilor, aceasta se anunță destul de stufoasă, GFI menționând: o manevrabilitate liberă a detașamentelor pe harta globală, peste 150 de tipuri de arme ce pot fi îmbunătățite, upgrade-ul unui sector pe harta economică se reflectă și pe plan militar, un sistem avansat de dialog, liniaritate pe nicăieri și mai multe moduri de terminare a jocului, abilitatea de a cucerii sectoare cu ajutorul diplomației și, în sfârșit, șansa de a distruge orice și pe oricare.



SE VOR LANSA

Test Drive Unlimited

WarPath

Silent Hunter 4: Pacific Wolves

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

UEFA Champions League 2006-2007

BioShock

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Teenage Mutant Ninja Turtles

TrackMania United

MARTIE 2007

Atari

Groove Games

Ubisoft

THQ

Electronic Arts

N/A

Electronic Arts

Ubisoft

Ubisoft

Ascaron

CODE OF HONOR DE LA CITY INTERACTIVE

City Interactive, creatorii din spatele seriei de FPS-uri Terrorist Takedown, au anunțat că vor lansa un nou FPS intitulat Code of Honor: The French Foreign Legion. Noul joc se vrea a fi GOLD cât mai curând, va fi unul tot de buget, adică ieftin ca braga, și ne va arunca în bocancii unui soldat din Legiunea Străină trimis să facă ordine în harababura iscată de războiul civil din Coasta de Fildeș. De asemenea, Code of Honor promite să ne întâmpine cu o grafică realistă până la sânge, efecte de sunet pe măsură și mulți, mulți negri cu AK-uri la subțioară dornici să ne jupoie de vii.

GODZILLA: UNLEASHED PENTRU WII DE LA ATARI

Godzilla se dezlănțuie, trecând ca prin brânză prin zgârie-norii ce-i stau în cale, pentru a salva planeta de furia bestiilor extraterestre care ne amenință existența. Sau poate că-l doare undeva de noi, deoarece, aparent, Godzilla: Unleashed nu este decât un fighting game de proporții gigantice, care ne va da ocazia să caftim lighioane 'nalte cât un bloc cu 50 de etaje și să vânturăm telecomanda și nunchuk-ul în toate direcțiile. Însă Atari promite mai mult, menționând că jucătorii vor putea face cărare prin clădirile orașelor, lovind, parând, sugrumând și aruncând cu adversarii de toți zgârie-norii pentru a câștiga titlul bestial suprem: King of the Monsters. Pe lângă un sistem de luptă reinventat, Godzilla: Unleashed ne va lăsa cu un storyline nelinear inovator, care le va permite jucătorilor să influențeze modul în care povestea se va desfășura ulterior, în funcție de alegerile pe care le fac în luptă. Godzilla 2000, Mechagodzilla 3, Megalon și Gigan intră în scenă!



LEVEL TOP 10

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	157
2. World of Warcraft	97
3. Gothic 3	87
4. Need for Speed: Carbon	17
5. Guild Wars: Nightfall	16
6. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	15
7. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	10
8. Pro Evolution Soccer 6	5
9. Eragon	5
10. RACE: The official WTCC game	3

SONY CREȘTE PREȚUL PS3-ULUI PENTRU EUROPA

Oricât de incredibil ar suna, Sony a decis să regândească prețul de vânzare al PS3-ului în Europa, respectiv să-i amâne lansarea pe vechiul continent până în aprilie (bye-bye martie). Nu este vorba despre o ieftinire a deja extrem de costisitoare console, ci despre o scumpire!

În Irlanda, de exemplu, versiunea de 60 GB va costa la lansare 629,99 de euro, cu 30 de euro mai mult decât anunțase Sony inițial.



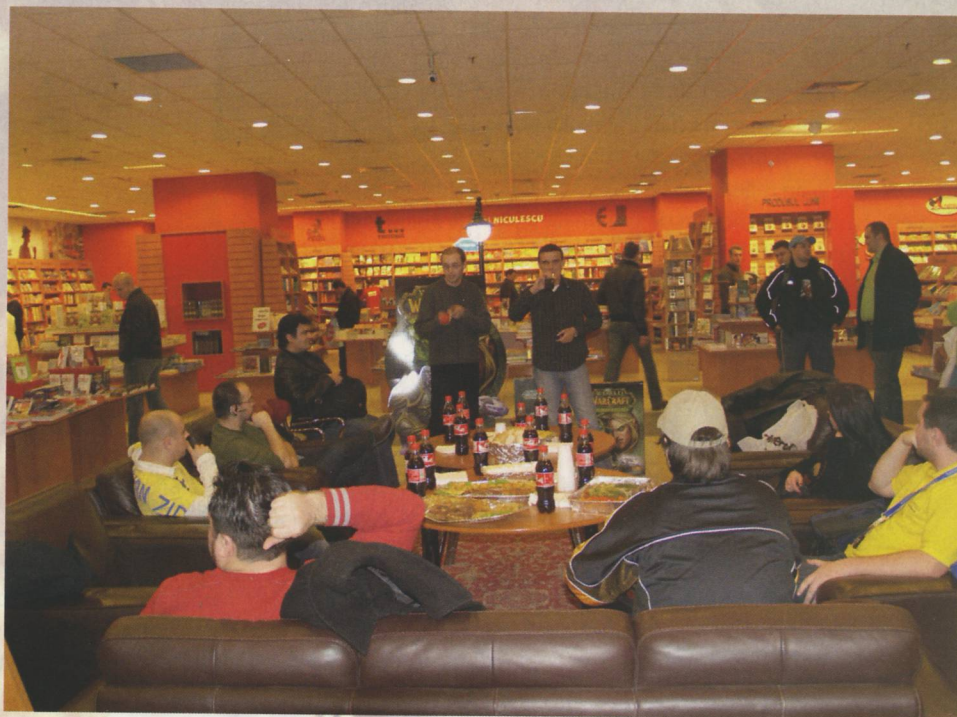
Afacerea TBC în România

Degeaba-i plină punga săracului dacă a murit deja

Au trecut doi ani... numai că nu de la înfrângerea legiunilor înfierbântate, ci de la venirea lui World of Warcraft în România. Iată că cei care își închipuiau că sunt pregătiți, într-adevăr nu erau, atunci când a poposit și expansion-ul lui, The Burning Crusade sau, pe scurt, TBC. De ce nu erau pregătiți? Cu firmele locale de distribuție a jocurilor s-a întâmplat același lucru ca și cu firmele de dezăpezire, care au fost luate prin surprindere de zăpada din decembrie. Culisele acestei afaceri au reprezentat interesul meu direct în ultima vreme și, atenție, anumite informații din acest articol vă pot da grețuri și vărsături.

Preludiu

Să începem cu ceea ce s-a întâmplat acum doi ani la lansarea lui World of Warcraft. După cum știți, pe vremea aceea Best Distribution era unic și exclusiv distribuitor în România pentru Vivendi/Blizzard. Asta înseamnă că doar ei aveau dreptul să vândă World of Warcraft în țara noastră. Dar, înainte, aș vrea să fac o paranteză apropo de frica generală a companiilor din



România de a face investiții cu grad de risc ceva mai crescut. Iar ca să fim serioși, World of Warcraft se vânduse la lansarea în Statele Unite în 256.000 de copii în primele 24 de ore (io am fost unul dintre cumpărători). Evident, numărul de copii comandate de către Best la acea vreme a fost jenant, de ordinul câtorva sute. Deși au avut dovada clară, frica de a nu vinde acest joc care avea cele mai reale șanse de succes pe piața românească i-a făcut să aducă un stoc derizoriu. Mai departe, eu eram unul dintre cei care așteptau pachetul în perioada lansării. După cum unii dintre voi știu, anumite probleme de transport pe care le-au avut i-au făcut să aducă jocul cu aproximativ 10 zile mai târziu. Normal, nemulțumiri au fost, însă eram obișnuiți cu situația. Ca să ajungem mai departe, după cei doi ani, cu ceva vreme înainte de lansarea lui The Burning Crusade, Best a dat un comunicat de presă în care se spunea că WoW este cel mai vândut joc al tuturor timpurilor în România, ajungând la aproape 10.000 de copii în doi ani de zile. M-am gândit atunci că asta îi va face să își ajusteze un pic politica referitoare la vânzarea de jocuri în România, care a atins cote destul de bune pentru majoritatea titlurilor importante. Așadar, mă așteptam ca Best Distribution să facă o precomandă de minimum 5000 de copii, pentru a acoperi cererea. Însă nu a fost așa.

Debutul sau lansarea

Uite așa a venit data de 15 ianuarie. Best ne-a prevenit cu vreo două săptămâni înainte că nu vor fi chiar așa de multe copii pe piață la debut. Am zis că ok, în sensul că mă gândeam că cel puțin 3000 vor ajunge, astfel încât să fie măcar la dispoziția gamerilor hard-core. Între timp, a fost anunțat și prețul oficial de vânzare în România, care era evident mai ridicat decât cel recomandat de Blizzard. Asta nu este o acuză, deoarece fiecare are dreptul la propria sa politică de piață. Pe data de 15 ianuarie, noaptea, aproape de ora 24, membrii presei de specialitate din România au fost invitați la București, la magazinul Diverta Mall, pentru lansarea oficială. De asemenea, ni s-a promis că vom avea posibilitatea de a achiziționa un TBC Collector's Edition, al căror număr în România a fost extrem de redus, aproape inexistent. Evident, un pasionat ca mine nu ar fi refuzat niciodată o asemenea oportunitate. În plus, eram nerăbdător să am o întrevvedere cu echipa de la Best Distribution, pentru care aveam câteva întrebări de esență... totul a decurs ok, am cumpărat un exemplar care se odihnește acasă pe raft, cu suma de 360 de lei, adică în jur de 100 de euro. De menționat că știam că prețul recomandat de Vivendi era de 70 de euro, însă credeți-mă, aș fi plătit și 200 de euro pentru acel pachet. De ase-



menea, e important să știți că nu am avut posibilitatea, deși am vrut, să cumpărăm copii normale. Regulile au fost stricte, și anume doar Collector's Edition și doar o copie per publicație. La interviul ulterior, am aflat că sunt maxim 100 de copii disponibile în magazinul Diverta Mall și câteva zeci în alte două magazine din București. Am rămas un pic șocat, deoarece era un număr infim. Așadar am întrebat și eu câte copii au primit. Cifrele au fost declarate secrete și nu am putut afla. Ceea ce am aflat este că au avut în jur de 1500 de precomenzi, pe care nu au reușit să le acopere... Făcând o socoteală simplă, am estimat că au primit în jur de 1500-2000 de copii. Am zis din nou ok și m-am dus cu plasa cea paralelipipedică acasă.

Explozia

A doua zi, stocul de la Diverta s-a epuizat în materie de minute. Cine a prins a luat cât a putut, pentru că se pare că au apreciat mai bine situația decât o companie care face analize de piață. Evident, TBC-ul se vindea la ieșirea din magazin la preț dublu sau chiar de patru ori mai mare în anumite cazuri. Normal, am zis că asta e. Indiferent de indignarea mea, era clar că românii trebuiau să mai aștepte până la viitorul stoc, cel din martie. Însă, după cum veți vedea, românii s-au decis să nu mai aștepte. În data de 17 ianuarie am primit un link de la Lara (Laura Bularca), care mă ducea către un topic de câteva pagini pe forumurile oficiale WoW, unde cineva a adus în atenție faptul că la noi practic nu a avut lumea de unde să ia TBC (exceptând spitalele). Ne-am implicat și noi și acel topic a ajuns la peste 600 de posturi în 24 de ore. Comunitatea românească de jucători de World of Warcraft s-a hotărât brusc să pună piciorul în prag. S-a dovedit că românii mai știu încă să lupte, lucru de care sunt mândru. Evident, am pornit să aflu un pic cine este vinovat că un număr atât de mare de clienți au fost privați de dreptul de a avea un produs pentru care au așteptat un an de zile. Situația a explodat în special în fața lui Best Distribution, care nu mai este distribuitor unic, dar încă este oficial. Problema era undeva pe axa Blizzard – Vivendi – Best. Așa că am început cu Best, respectiv Mihail Stegaru (Mike), Director de Marketing.

Cifre și fapte

De la Mike am aflat că au făcut o comandă inițială de 3000 de bucăți, într-un moment în care aveau sub 1000 de precomenzi, fiindu-le teamă (pe bună dreptate, veți vedea mai încolo) că vor rămâne cu ele pe stoc. Evident, la acel moment am fost revoltat de acest lucru. Se știe

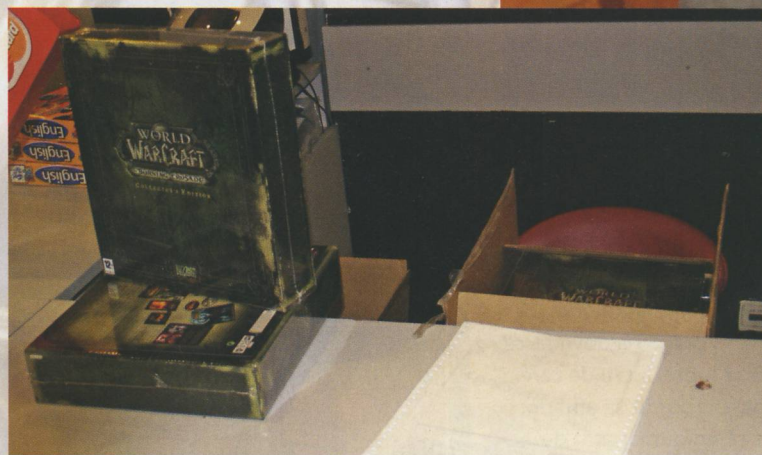


că Vivendi este doar o marionetă, un mediu de trecere între Blizzard și piață, Blizzard fiind întotdeauna cel care dictează politica de marketing a produselor sale. Vivendi nu are în general nimic de spus. Cu alte cuvinte, Blizzard a trimis în România vreo 2000 de copii față de cele 3000 comandate. Se știe însă că Blizzard a tăiat din toate comenzile pe Europa din două motive clare – pentru ca să nu aglomereze serverele în primele zile și pentru că, lucru pe care l-am aflat cu toții acum trei săptămâni, urma să scoată expansion-ul la vânzare direct online, pe site-ul oficial. Așadar nu avea rost să dea banii pe prea multe cutii și DVD/CD-uri când oricum avea în plan varianta online. La momentul respectiv însă, nici noi și nici Best nu știam treaba asta. Cert este că din primul stoc au fost avantajate piețele mari, ca UK, Italia, Germania, Franța și țările nordice, care au primit aproape cât au avut nevoie. Blizzard risca procese dacă nu ar fi făcut asta și se știe ce părere are Comunitatea Europeană despre companiile americane care câștigă de pe urma Europei. Toată lumea a sărit în capul lui Best Distribution, care, da, a făcut niște greșeli inițiale de marketing, însă în timp benefice pentru ei, chiar dacă ei habar nu aveau de asta. Sunt multe lucruri care i se pot reproșa lui Best, însă nu pot fi acuzați de indiferență. Au ales să nu riște și au ales bine. Singurul lucru de care îi acuz este faptul că au continuat să accepte precomenzi chiar și după ce au aflat câte copii vor primi, fără a spune că de fapt sunt pentru luna martie, lucru care te duce involuntar cu gândul la faptul că Best Distribution nu prea își respectă cumpărătorii (sau că organizarea internă a companiei e deficitară). Mai departe, lucrurile au luat o întorsătură frumoasă. În urma scandalului pe forumul WoW și probabil a demersurilor făcute în paralel de Best, Blizz a anunțat oficial că mai suplimentează piața românească cu 500 de copii, lucru care s-a și întâmplat. Eu consider că aceste 500 de copii sunt în principal rezultatul luptei comunității de români din WoW, care au pichetat două zile, 24/24, forumul WoW, până când Blizz a răspuns. Felicit această comunitate și spun că ceea ce ați făcut acolo a fost extraordinar. Best trebuie să vă mulțumească chiar mai mult decât a făcut-o deja.

Efecte colaterale

Totuși, în urma acestui scandal, au apărut o serie de efecte colaterale. După publicarea unui articol pe această temă de către Laura Bularca pe computergames.ro, a izbucnit un alt scandal periferic. Silviu Stroie, general managerul site-ului amintit, a publicat un lung comentariu foarte acid la

adresa Best Distribution. Mare parte dintre lucrurile spuse acolo erau în regulă și de bun simț, cu care eram de acord. Însă, a declarat că, practic, la lansare, Best a distribuit copii de Collector's Edition și altor persoane decât membrii presei. Deși era adevărat, chiar dacă indirect – se știe că o parte dintre membrii redacțiilor nu au cumpărat copiile pentru ei, ci pentru un prieten sau o cunoștință, lucru care oricum era problema lor – acest lucru a dus la desfășurarea unei lupte online, publice, între shop.computergames.ro și Best Distribution, despre care se presupunea că sunt parteneri. Am fost dezgustat de această „țigănie”, că altfel nu-i pot spune. Evident, s-a lăsat și cu consecințe. Best a blocat inițial distribuția de TBC către shop.computergames.ro, din al doilea stoc de 500 de copii. Evident, aveau și ei precomenzi pe care nu le-au mai putut satisface. Ba mai mult, într-o declarație relativ oficială de la Best, am aflat că shop.computergames.ro risca să piardă complet relația cu ei, ceea ce i-ar fi afectat cu siguranță. Acum, probabil că vă întrebați de ce ar refuza Best unul dintre cele mai importante canale de distribuție online, în afară de gameshop.ro, doar pentru o vorbă aruncată în vânt. Motivele sunt simple, și anume că, deși sunt cei mai importanți,



mentalitatea
românului (pe
care o avem cu

totuși cota de piață pe care o acoperă este foarte mică (Best susține că este 2%, însă sunt sigur că nu iau în calcul numărul de clienți care vin direct de pe computergames.ro) în comparație cu rețeaua Diverta și gameshop.ro. Însă lucrurile acestea se pot schimba în timp... Tocmai de aceea, Best și computergames.ro au avut o discuție ulterioară, în urma căreia s-au împăcat. Evident, cei mai afectați în toată poveste asta sunt cumpărătorii, adică noi, cei de jos. Părerea mea este că genul acesta de rufe murdare trebuie spălate în interior. Modul în care a fost abordată această problemă a fost cam ca la piață, chiar dacă e vorba de două companii măritoare românești. Aici ajungem din nou la faptul că

toții, ca să nu creez confuzie) trebuie să se schimbe la toate nivelurile pentru a ajunge să ne considerăm vreodată europeni.

Trei vorbe

Așadar, vina pentru că nu au fost destule copii în România au avut-o toți cei implicați și nimeni. Până la urmă, nu a fost decât o potrivire proastă de evenimente și atâta tot... Însă, efectele colaterale și restul lucrurilor care s-au întâmplat ne-au făcut să avem o părere negativă despre companiile de distribuție locale, lucru care fără îndoială le-a afectat și le va afecta în continuare imaginea. Sper că și asta se va schimba.

■ Locke

Potrivit previziunii specialiștilor,
în anul **2011** pământeni se vor
deplasa tot pe **PATRU ROȚI.**



Cele mai noi automobile,
testate pe un circuit propriu
omologat FIA.

PLUS: analize de piață,
noutăți, autospionaj,
probe speciale, prețuri,
cotații second-hand.

NUMĂRUL 24 • Februarie 2007 • 5 RON

QUATTORRUOTE

AVANPREMIERĂ:
toate **noutățile**
până în **2011**



Maserati Coupé

■ **teste cu măsurători**
Opel Corsa vs. Peugeot 207
Ford Galaxy
Hover CUV



TEHNICĂ
Un gaz, două soluții
Hidrogenul, între ardere
internă și celule de combustibil

Cea mai citită revistă auto din Europa

QUATTORRUOTE



Interviu The Witcher

După cum ați putut afla de pe atotputernicul internet și dintr-un număr mai vechi al revistei LEVEL (octombrie 2004, dacă mai țin bine minte), polonezii de la CD Projekt ne pregătesc un RPG de zile mari, The Witcher. Rzarectha s-a întâlnit cu ei la Leipzig și s-au înțeles de minune. Prin urmare, căpitanul nostru și-a permis să-l bâzâie pe Lukasz Mach (Community Coordinator la CD Projekt) pentru un mic interviu cu echipa de producție. Întrebările au fost trimise și la nici 24 de ore s-au întors înapoi, însoțite de răspunsuri. Le mulțumim acestor polonezi de treabă și o să-i cinstim cu o tărie data viitoare când îi prindem.

Având în vedere că există o mică posibilitate ca unii cititori să nu fie la curent cu ultimele (sau chiar cu primele) știri, s-ar putea să se întrebe nedumeriți cine este acest The Witcher și ce vrea de la ei. Deci, cine (sau ce) este The Witcher și ce vrea el de la noi?

Un „witcher” este un ucigaș profesionist de monștri. Ce vrea de la voi? Probabil un salariu substanțial, pe măsura muncii sale :). Pe un ton mai serios, The Witcher este un Role Playing Game, care aduce un aer proaspăt stilului tradițional.

În primul rând, jocul are o poveste extraordinară și un personaj principal unic. Îl cheamă Geralt și este cel mai faimos membru al frăției witcher-ilor. Veți avea ocazia să-l însoțiți într-o aventură de zile mari și să rezolvați alături de el miriada de quest-uri ce alcătuiesc povestea originală a jocului.

Lumea lui The Witcher are la bază romanele lui Andrzej Sapkowski, unul dintre cei mai buni scriitori de fantasy din Europa de Est. Avem astfel acces la un background unic, care diferențiază puternic The Witcher de majoritatea RPG-urilor moderne. Pentru a adăuga o doză serioasă de acțiune, am dezvoltat un sistem de luptă interesant și dinamic, iar animațiile au fost realizate prin motion capture, folosind luptători profesioniști.

Mă tem că nu mulți dintre cititorii noștri au avut ocazia să citească romanele lui Andrzej Sapkowski, deci ne puteți oferi câteva informații despre „terenul de joacă” al lui Geralt?

Sunt niște romane foarte bune, ar trebui să le citiți, deși mă tem că n-au ajuns la voi. Încă. În orice caz, scopul nostru a fost să creăm un joc matur, iar universul imaginat de Andrej Sapkowski corespunde perfect dorințelor și nevoilor noastre. Avem de-a face cu o situație politică întortocheată, care dă naștere



unor conflicte conduse de rasism și sărăcie. Acest lucru este foarte ușor observabil în fiecare colțisor al lumii. Pentru a supraviețui, va trebui să te adaptezi cumva situației, ceea ce aduce în discuție problema legată de moralitate introdusă în The Witcher. Fiecare decizie luată de jucător va defini un efect viitor.

Revenind la romane, Sapowski are un stil aparte și un umor specific, calități care se vor regăsi în dialogurile și storyline-ul lui The Witcher și care vor contribui serios la atmosfera jocului. În cele din urmă, vom pune la treabă o „menajerie” substanțială, inspirată în mare parte din folclorul slav, o raritate cel puțin în lumea RPG-urilor.

În concluzie, avem un univers în cel mai pur stil fantasy, dar care reușește să se scuture de majoritatea stereotipurilor caracteristice genului.

„Căpetenia” noastră, Rzarectha, a avut ocazia să asiste la prezentarea lui The Witcher din cadrul GC 2006 și mi-a spus că pasajul introductiv a sunat cam așa: „Uitați de Oblivion, uitați de Gothic, The Witcher vine după voi!”. Vă veți ține de cuvânt? Cum plănuiți să oferiți un storyline puternic, imersiv, fără a face jucătorul să se simtă limitat?

După cum am mai spus, The Witcher este un RPG care pune accent în special pe storyline și pe deciziile personajului principal. Majoritatea quest-urilor vor avea soluții multiple,

ceea ce va oferi jucătorului un sentiment puternic de libertate. De asemenea, modul în care vă veți dezvolta personajul accentuează ideea de libertate. Următoarea pe listă este lumea imensă și interacțiunea sporită dintre personajul principal și NPC-uri, care vor reacționa cât se poate de uman. Comportamentul lor va fi influențat de vreme, timpul zilei și de o mulțime de alți factori. Altfel spus, urmărim să-i dăm impresia jucătorului că lumea își vede liniștită de treabă și fără el în peisaj și să-i provocăm senzația că „se află acolo”. Vă puteți deplasa liberi între locații, limite nu prea există. Aproape fiecare casă este accesibilă, singurele limite sunt cele naturale. Suntem siguri că toată lumea se va bucura de o adevărată experiență role-playing în The Witcher.

În cadrul prezentării, dar și pe site, ați pomenit ceva despre un „decision making system”. Ați putea să detaliați puțin? Ce fel de decizii, cât de subtile sunt, cât de des vom fi confrunțați cu ele și cum afectează acestea lumea jocului și/sau storyline-ul?

Vor exista, bineînțeles, câteva moduri de rezolvare a quest-urilor. Pentru a fi în concordanță cu viziunea noastră asupra universului jocului, am decis să nu forțăm jucătorul să aleagă doar între binele și răul universal acceptate și ne-am hotărât să-i oferim mai multă libertate de decizie, să-l lăsăm să-și

construiască singur un sistem moral. Fiecare alegere este subiectivă, vă oferă o soluție alternativă, dar atrage după sine o serie de consecințe pe care va trebui să le suportați, ceea ce mărește substanțial importanța unei decizii. Dacă sunteți o persoană care apelează des la save/load pentru a căuta cea mai profitabilă opțiune... luați-vă gândul. De cele mai multe ori, urmările unei alegeri nu sunt resimțite imediat, ci mult mai încolo. De asemenea, veți experimenta pe pielea voastră „efectul flutur”, deci să nu vă mirați când o situație aparent banală va evolua și va schimba complet mersul lucrurilor. Suntem de părere că toate aceste lucruri vor ajuta mult jucătorul să se simtă cu adevărat o părticică a lumii jocului și îi vor da impresia că alegerile lui contează cu adevărat.

Pe când mă „plimbam” pe site-ul oficial, nu m-am putut abține să nu observ cuvântul „simplu” asociat mecanicii jocului. Bineînțeles, exista și un „dar” ascuns prin text, dar deja mă speriasem prea tare de „simplu”. Când ne gândim la un RPG, ne vin automat în minte munți de statistici, puncte de skill, șiruri nesfârșite de cifre, zaruri, adică o căruță de

matematică. Spuneți-ne câte ceva despre matematica din spatele personajului, așa simplă cum e ea.

Mda. Știam că va atrage atenția. Hai să ne reparăm greșala și să nu-i spunem „simplu”. „Clar” și „intuitiv” sunt două cuvinte mult mai potrivite pentru a descrie sistemul imaginat de noi. Ne-am decis să nu folosim sistemul clasic, bazat pe numere și procente, și am optat pentru unul mai descriptiv. Sistemul dezvoltat de noi este mult mai realist și mai puțin amețitor decât cel clasic. Când creșteți în nivel, veți primi noi abilități care vă vor îmbunătăți performanțele. De exemplu, puteți crește eficiența unui anume



stil de luptă cu sabia (în cazul nostru stilul rapid) dacă alegeți abilitatea care vă permite să avansați către inamic fără a întrerupe atacul. La fiecare level up veți primi câteva Talent points, care pot fi „investite” în abilități. Abilitățile sunt grupate pe categorii, asigurând astfel un control cât mai clar al dezvoltării personajului. Altfel spus, sistemul este gândit în așa fel încât să asigure o cât mai mare diversitate a personajelor. Când veți juca pentru a doua oară jocul sau când veți împărtăși din „experiența” voastră prietenilor, veți observa mari diferențe între personajele voastre.

Am văzut câteva trailer-e, am salivat privind câteva bucațele de concept art și

screenshot-uri și se pare că, oriunde apare un Witcher, apare și o sabie. Și chiar o bucată splendidă de metal, așa putea spune. Dar va fi sabia singurul și cel mai bun prieten al witcher-ului? Și dacă răspunsul e afirmativ, asta nu ar supăra câțiva iubitori de topoare politically-correct? E o discriminare absolută, să știi...Ce se aude în legătură cu alte obiecte?

Witcher-ii sunt clar mari amatori de săbii. Asta e arma cu care s-au antrenat și și-au exersat talentele de secole. Dacă ai lăsa un witcher într-o magazie de armament complet echipată, sabia ar fi primul obiect pe care l-ar lua de acolo. Sigur că ar fi absurd să nu permitem jucătorilor să folosească orice armă doresc numai din cauza preferințelor unei ghilde. Nu am căutat să creăm nicio restricție artificială și nicio regulă falsă, astfel că eroul va putea să folosească orice armă dorește sau găsește. Cu toate acestea, lupta cu sabia va fi întotdeauna cea mai eficientă și numai atunci va fi posibilă folosirea luptei în stilul tradițional al witcher-ilor, cu săbii de oțel sau de argint. Existența unor arme diferite nu este

singura consecință a libertății de alegere și a realismului lumii. Deși sunt, în general, mai puțin eficiente, celelalte arme vor avea, de asemenea, caracteristici unice și, uneori, vor fi foarte puternice sau, pur și simplu, foarte utile în anumite situații.

Dacă tot suntem în zona „de război”, spune-ne ceva despre atotputernicul melee. O să fie un festival de clicuri sau o să implice mai mult decât clicuri, admirarea animațiilor și așteptarea ultimelor suflări ale bieților monștri? Cum funcționează? Există anumite mișcări speciale, combo-uri sau skill-uri?

Ideea generală a fost să creăm un sistem de luptă în timp real, dinamic și care să



implică complet jucătorul. În același timp nu am putut, desigur, să lăsăm elementele tradiționale de RPG să iasă din calcul. Așa că, în cele din urmă am proiectat o serie de elemente noi :). Geralt folosește șase tehnici de luptă. Este echipat cu două săbii (de oțel pentru oameni și de argint pentru monștri) și fiecare poate fi utilizată în trei moduri diferite: puternic, rapid și în grup, depinzând de tipul de luptă în care ești implicat. Toate atacurile fac parte dintr-o secvență care este îmbunătățită cu noi tipuri de lovituri pe măsură ce eroul se dezvoltă. Trebuie să rămâi concentrat asupra luptei ca să completezi secvența așa cum trebuie, asta este elementul principal de arcade – trebuie să dai clic în momentul potrivit ca să continui combinația. Dacă intri în ritmul care trebuie, fiecare luptă va fi foarte distractivă și îți va păstra atenția asupra inamicilor. Poți, de asemenea, să faci unele sărituri ca să scapi de loviturile neașteptate sau ca să eviți să fii înconjurat. Priceperea ta în luptă se va completa cu folosirea semnelor – trebuie doar să găsești proporția ideală în asimilarea aptitudinilor.

Witcher-ul este un spadassin desăvârșit, am înțeles, dar unii dintre noi preferă o vrajă colorată în locul oțelului monocrom. În alte cuvinte, există magie, cum funcționează și cum aveți de gând să nu alungați jucătorii iubitori de magie și mânuitori de vrăji?

Geralt este înzestrat cu un anumit tip unic de magie cunoscut numai membrilor gildei witcher-ilor. Vrajile pe care le poate cast-a sunt denumite în mod obișnuit „semne”. Există cinci tipuri de semne: telekinetice - Aard, ofensive de foc - Igni, protectoare - Quen, manipulative - Axii și totemice - Yrden. Pe scurt, pot fi descrise astfel:



- Aard îți permite să împingi înapoi creaturi și obiecte (uneori le poate și distruge), să dobori inamici și să stingi flăcări.
- Igni este o vrajă ofensivă de foc (niciodată nu ai îndeajuns de multe mingi de foc în RPG-uri) care dă foc obiectelor

inflamabile, sperie creaturile mai mici și, în general, provoacă răni.

- Quen creează o sferă protectoare în jurul lui Geralt și îl apără de damage-ul fizic. Are propriile sale hit points și este foarte utilă împotriva arcașilor enervanți sau a altor luptători de la distanță.

- Axii îți permite să farmeci sau să sperii adversari și, uneori, să îi paralizezi.

- Yrden e foarte utilă când planifici o ambuscadă. Cu acest semn poți să delimitezi o porțiune de teren pe care inamicii vor primi anumite efecte negative precum dureri, orbire sau otrăvă.

Hai să vorbim puțin despre Aurora lui BioWare. Acum câțiva ani era o domnișoară tare drăguță, dar acum a îmbătrânit și a făcut riduri. Cât de greu v-a fost s-o convingeți să vă facă pe plac și de cât „machiaj” a fost nevoie pentru a o face să arate ca un copil al secolului XXI?

Aurora a fost modificat (modificată :)) la greu. De fapt, principalele elemente (motorul de randare, sistemul RPG și sistemul de definire al quest-urilor) au fost aproape complet rescrise. Machiajul? Tratament complet DirectX 9c. Am implementat cele mai noi shader-e, mediul înconjurător este cât se poate de realist, avem efecte de vreme, ciclu noapte-zi, reflexii, niveluri diferite de transparență a apei și, nu în ultimul rând, umbre dinamice. Poate cea mai importantă realizare la acest capitol este implementarea unui motor fizic. Obiectele se vor rostogoli la vale, monștrii se vor prăbuși în diverse poziții etc. Tipii de la BioWare ne-au spus că am făcut o treabă excelentă cu Aurora lor :).

O ultimă întrebare. Neverwinter Nights (celălalt „copil” al Aurei) este cunoscut drept unul dintre cele mai „modabile” jocuri, iar toolset-ul lansat de BioWare a fost pur și simplu genial. Plănuțiți și voi un să lansați un toolset asemănător?

Da. Va fi lansat odată cu jocul, dar, deși veți putea crea destul de ușor noi quest-uri, proiectele mai complexe (zone noi, de exemplu) nu vor fi accesibile oricui.

Stați, nu plecați! Am uitat ceva! Când? Când???????

În vară ☺.

Vă mulțumesc și de-abia aștept clipa în care-o să alerg prin satul natal, cu o sticlă de Zubrowka într-o mână și The Witcher în cealaltă, urlând cât mă țin plămâni „E aici, beți cu mine, păgânilor!”

Noroc! The Witcher este primul joc al studioului nostru, deci presupun că după lansare și noi vom proceda la fel.



Twix
him!



www.twix.ro

Let's Twix it together



Sacred 2: Fallen Angel

Caftește nemțește

Acum aproape trei ani, Ascaron a comis un act impardonabil de lezmajestate și a scos limba la Blizzard, lansând Sacred, un H&S (Action-RPG sună prea formal) care, în teorie, ar fi trebuit să detroneze Diablo 2 și să golească battle.net-ul. N-a fost să fie. La rândul lui, addon-ul Sacred Underworld n-a reușit să clinească niciun fir de jucător din capul lui Diablo 2, deși a reușit să adune un număr semnificativ de fani. Ascaron nu și-a pierdut speranța, a învățat din greșeli și, la scurt timp după ce a terminat de meșterit la Sacred Underworld, a inițiat „operațiunea” Sacred 2: Fallen Angel.

Forța Q să ne aibă în pază

Sacred 2 ne va trimite la plimbare tot pe coclaurile Ancariei, unde o formă

ciudată de energie, botezată de „fizicienii” vremii Energia T (sper că nu sunt singurul care a pufnit în râs), este combustibilul cu cifra octanică „un infinit de infinite”, care „alimentează” de veacuri toate fenomenele magice din cele patru zări ale Ancariei. Inițial, Energia T (băi, nu puteați găsi alt nume?) se afla în gestiunea serafimilor care, hotărâți să împartă sărmanilor din preaplinul lor, au contactat singura rasă capabilă (în teorie) să strunească puterile paranormale ale... here we go again... Energiei T. High Elves, căci despre ei este vorba, nu s-au dovedit demni de încrederea acordată și, văzându-se călare pe energie, cu ego-ul cât un pepene gigant, n-au reușit niciun să cadă de acord în privința modului de utilizare al T-ului cel năzdrăvan. Astfel, o simplă dispută științifică a

degenerat în război civil. Văzând o asemenea năzdrăvănie (și pe elfi în anarhie, ca să iasă rima), câteva facțiuni mai îndrăznețe, care tânjeau și ele ca tot omul după o găleată de energie, și-au luat inima în dinți și au întins mâna (și sabia) să ceară. Într-un final, Energia T (voi puteți să-i spuneți ca englezul, T Energy) a prins mucegai diavolesc, s-a împuțit de tot și a început să umple Ancaria de monștri și alte blestemății, dând astfel un motiv jucătorului să pună mâna pe paloș și să împartă dreptate și frăție. Orașe au căzut în ruină, mutații au umplut dealurile, iar bunătatea și corectitudinea s-au retras din Ancaria în filmele lui Aaron Spelling. Altfel spus, avem de-a face cu un setting pe măsura măcelului ce va să vie.





Serafimo, spune drept / Ce sunt ălea de pe „pept”?

Probabil bustul impresionant și aripile hoște ale serafimei din primul Sacred i-au determinat pe masculii (iartă-ne Doamno, că suntem bărbați și avem și noi slăbiciunile noastre) de la Ascaron să-i ofere un rol în Sacred 2: The Return of the Holy B00bs. Deci avem serafim(ă) cu un bust mai impresionant decât pectoralii muncii ai lui Arnold. Dar să revenim la sân... personajele noastre. Serafima, după cum am putut vedea într-o serie de trailer-e și screenshot-uri, și-a găsit singură (și sigură) drumul spre Ancaria lui Sacred 2 și pare destul de capabilă. Restul voinicilor din Sacred 1 n-aș putea spune încă dacă au fost la fel de norocoși. Într-un interviu, un neamț de treabă de la Ascaron ne-a asigurat că vor exista destule personaje „jucabile”, dar nu sunt siguri dacă vechii noștri prieteni din primul Sacred vor mânca și ei o pâine la masa lui Sacred 2. Indivizii și-au motivat nesiguranța simplu și direct: Ancaria este o lume schimbată, nu mai e lumea pe care o cunoșteam și o secătuim de sălbăticiuni, situația este alta, este normal ca și protagoniștii să fie „înnoiți”. Pentru binele meu (și-al lor) sper totuși să angajeze și un Dark Elf, altfel Energie T mănâncă.

Să-i dau, să nu-i dau...

Cei de la Ascaron ne promet că își vor dota personajele (și ne vor spori grijile) cu un sistem moral și le (ne) va pune să luăm decizii care, cică, vor influența alignment-ul și aspectul grămezii de poligoane pe care o controlăm, precum și reacțiile NPC-urilor. V-a luat ochii KOTOR-ul, ai? Moralitate, decizii... într-un Hack and Slash? [Pe un ton fals ofensat] Unde-i clickfest-ul de altădată??? WTF! Sună ciudat, până acum singura decizie morală pe care o luam în apropierea unui H&S

era dacă să continui să fugăresc nefericiții de pe ecran sau să dau Save&Exit și să fac o faptă bună ajutându-mi părinții la mutat mobilă sau hrănindu-i pisica lui Locke, în speranța că o să mă reîncarnez în săpunul viitoarei Miss World. În fine, ce trebuie voi să țineți minte este că prin deciziile luate pe parcursul aventurii veți fi privit ca pâinea lui Dumnezeu sau, dimpotrivă, ca Talpa Iadului.

În ciuda schimbărilor evidente, în anumite privințe Ancaria a rămas cum o știam. Adică mare, rotundă și înțesată cu NPC-uri, quest-uri și locații pitorești. Sper că, în spiritul seriei, vor lipsi ecranele de încărcare. Cei mai curioși dintre noi vor putea pune quest-ul principal la păstrare fără frică. Ancaria este deschisă explorării și vor exista suficiente „povestioare” cât să ne țină ochii, mintea și degetele ocupate pentru o bună bucată de timp.

Deoarece nu toate creaturile întâlnite în joc vă vor binele, nu cred că e nevoie să vă mai spun despre numărul „ușor” mărit al obiectelor contondente ce cad din buzunarele monștrilor sau de pe tarabele neguțătorilor. Mai mult, avem totuși de-a face cu un H&S, și vagonul de „fierărie” sau magazinul de sacouri metalice presupun că au fost primele pe lista priorităților.

Am mai aflat un lucru interesant. După modelul Sacred Underworld (unde Ascaron a primit propuneri de quest-uri de la fani și cei mai talentați dintre ei și-au văzut „opera” în joc), și Sacred 2 va apela puțin la imaginația fanilor și-i va lăsa, din nou, pe cei mai cu moț să „proiecteze” câteva quest-uri. O altă veste bună, sau cel puțin așa susțin oamenii de la Ascaron, este că designerul Robert Bartel (Unreal II: The Awakening, Companions of Xanth și vreo două cărți despre game design) este mână în mână cu echipa de producție și dă cu sfatul în stânga și-n dreapta.

Din păcate, gurile PR-ilor Ascaronului sunt ținute din scurt și va trebui să mai



așteptăm ceva timp până vor primi dezlegare la vorbă și ne vor da ceva mai multe detalii, pentru că sunt tare curios, de exemplu, ce alte personaje vor concura cu sânii și aripile serafimei, care este mai exact raportul dialog/scandal și câte și mai câte.

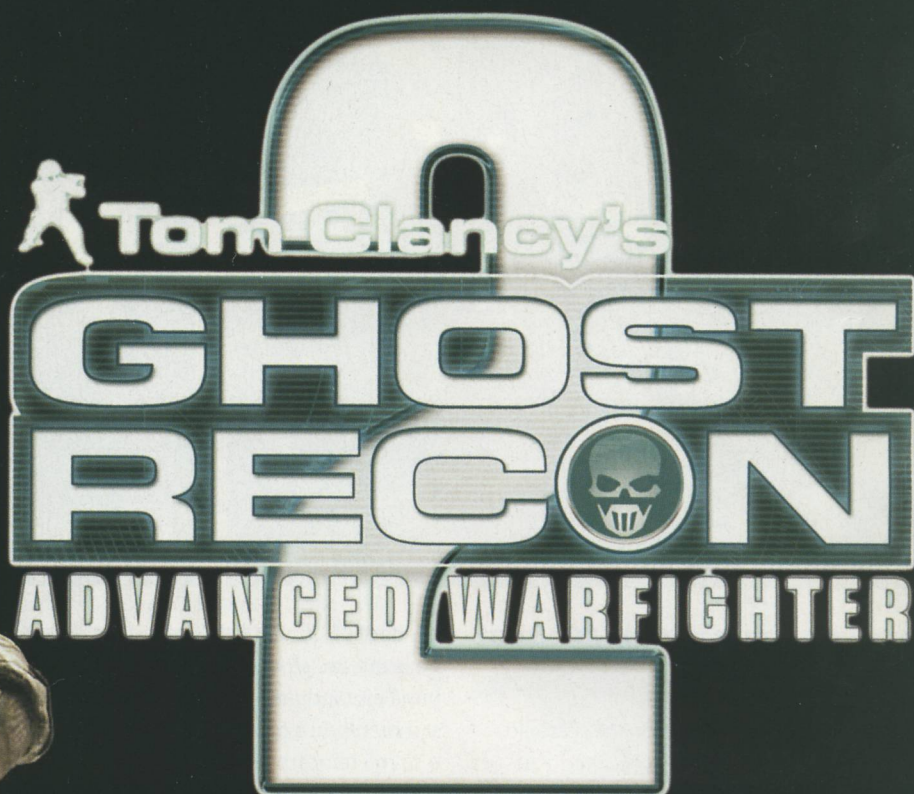
Level Up

Pentru că următorii zece ani ai secolului XXI vor fi unii ai shader-elor și ai 3D-ului nesimțit sau nu vor fi deloc, Ascaron a renunțat la izometria învechită și va îmbrăca Sacred-ul în hăinuțe 3D frumos colorate, direct din garderoba DirectX 9. Sau 10, având în vedere că Sacred 2 va ieși în lume în prima parte a lui 2008. Screenshot-urile ar trebui să vă lumineze ochii. Detaliile abundă, după cum puteți vedea și singuri, și zoom-ul ăla nesimțit de mare ne dezvăluie niște personaje la care s-a lucrat din greu. Animații de zile mari (trailer-ele nu mint... încă), efecte speciale ... se pare că o să avem motive serioase pentru un upgrade (asta dacă nu v-a convins Crysis-ul s-o faceți până la apariția lui S2).

Și uite-așa, din vorbă în vorbă am ajuns la fundul Sac(r)ului. Sacred 1 mi-a plăcut. Spre deosebire de Diablo 2, care gâdilă serios micul Hagi Tudose din noi, Sacred s-a gândit și la marele explorator, iar lumea imensă (pentru un H&S) m-a făcut să mă simt un mic Pagan. Underworld, la rândul lui, mi-a mai dat puțin de lucru. Mai adăugați slăbiciunea mea pentru serafimele de pe Fashion TV și cred că am toate motivele să aștept Sacred 2. Până atunci, o să mai fac o plimbărică prin Sacred 1, să nu-mi pierd antrenamentul.

■ cioLAN

- **Producător** Ascaron Entertainment
- **Distribuitor** N/A
- **ON-LINE** www.sacred2.com
- **Data apariției** trim. I 2008



Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Pe frontul din spatele casei

Despre jocul original am tot vorbit și rămâne cum am stabilit. Ghost Recon: Advanced Warfighter a fost și va rămâne un joc de excepție, însă urmașul său are „neobrăzarea” să amenințe că-l va trimite într-un con de umbră, deoarece el și numai el va ocupa locul rezervat celui mai bun shooter tactic al verii 2007. Acesta va depăși performanțele fratelui său mai mare în toate direcțiile și va adăuga o serie de elemente tactice noi, care ne vor țintui în fața monitoarelor până la Crăciun.

Iar eu îl cred. Îl cred pentru că, după excelentul GRAW, a urmat Rainbow Six: Vegas, care a spălat păcatele unui Rainbow Six: Lockdown ce părea să fi îngropat definitiv seria, iar nenumăratele ședințe de multiplayer cu care m-au „îndoctrinat” m-au făcut să-mi doresc mereu mai mult. Nu-i de mirare că ezit să le dezinstalez, cele două jocuri împăcându-se de minune cu un UT2004 care se încăpățânează să reziste chiar și acum, după trei ani de la prima sa instalare în viața mea. Va reuși GRAW 2 să-mi completeze careul de ași?





Din lac în puț

Campania solo din GRAW 2 își intră în drepturi la scurt timp după sceneta finală din GRAW și îl expediază pe căpitanul Scott Mitchell din războiul civil care a „aprins” Mexicul, înapoi în propria ogradă. Aparent, conflictul s-a extins pe teritoriul american, misiunea forțelor speciale Ghost fiind, în primă fază, aceea de a curăța orașul Juarez de gherilele mexicane, care plănuiesc, chipurile, invadarea Texasului prin curtea din spate. Adică prin El Paso.

Din punct de vedere al gameplay-ului, acțiunea din GRAW 2 nu are cum să difere

și va descoperi din timp, înlesnind trecerea lor în neființă. Sau poate că nu. La prima vedere, cea mai mare parte a timpului o vom petrece ascunzându-ne de gloanțe după ziduri, mașini și prin șanțuri, cucerind străzile una după alta, strecurându-ne de la un obiectiv la altul. Însă GRAW 2 nu va mai pune accentul pe luptele de stradă, schimbările de decor devenind realitate pe măsură ce vom pătrunde în zonele rurale de la granița mexicană, unde dealurile și albiile prăfuite ale unor râuri de mult secate își vor intra serios în drepturi, cu tot cu gherilele care s-au ascuns printre bolovani în așteptarea noastră. Nu-i nimic. Are grijă „catârul” de ei!

prea
mult față

de cea din primul joc, drumul către obiectivul final fiind pavat cu aceleași grupuri de inamici pe care Cross Com-ul

Și uite așa am ajuns la una dintre marile noutăți, „catârul” în cauză fiind nici mai mult, nici mai puțin decât un mic transportor pe care îl vom putea folosi în mai multe scopuri. MULE, cum îi zic ei, este utilizat în primul rând ca arsenal mobil, deoarece este în stare să care tot felul de arme și muniție pe câmpul de bătălie, ceea ce înseamnă că nu va trebui să târâm tot rastelul cu arme după noi pentru a curăța lumea de derbedei. De exemplu, să zicem că ne-am săturat de tras cu lansatorul de rachete după zburătoare și vrem să încercăm niscaiva gloanțe pe ceafa unei santinelle de la distanță. Nimic mai simplu. Îi dăm „catârului” lansatorul în primire și îl ușurăm de pușcă cu lunetă, pe care i-o vom putea înapoia după ce ne-am făcut damblaua. Mai mult, MULE poate fi folosit și ca paravan în calea gloanțelor, iar la nevoie se poate transforma într-un mic cercetaș controlat de la distanță. Dacă inamicul e în preajmă, nici vorbă să mai scape de „antenele” sale.

Avem un ochi. Cum procedăm?

Una dintre jucăriile de care m-am atașat imediat în primul joc a fost drona sau UAV-ul, cum vreți voi să-i ziceți, însă faptul că nu-mi oferea cine știe ce control asupra ei m-a cam dezumflat în primă fază. În GRAW 2 însă, drona va face mult mai mult decât să

CHOOSE YOUR TEAMMATES

Să luăm, că-i pe alese



Joe Ramirez

:: Rifleman
■ Health

Range ■■■
Damage ■■■
Armor ■■■
Detection ■■■



Paul Smith

:: Grenadier
■ Health

Range ■■■
Damage ■■■
Armor ■■■
Detection ■■■



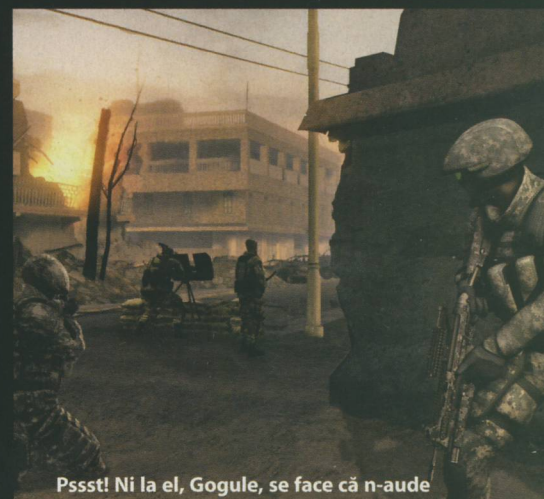
Annabelle Cruz

:: Marksman
■ Health

Range ■■■
Damage ■■■
Armor ■■■
Detection ■■■

Medkits
3

Capable of engaging enemy troops with devastating fire power and also able to destroy light armored vehicles, the Grenadier packs a punch in any situation.



O știți p-ai-a cu Bulă la dentist?

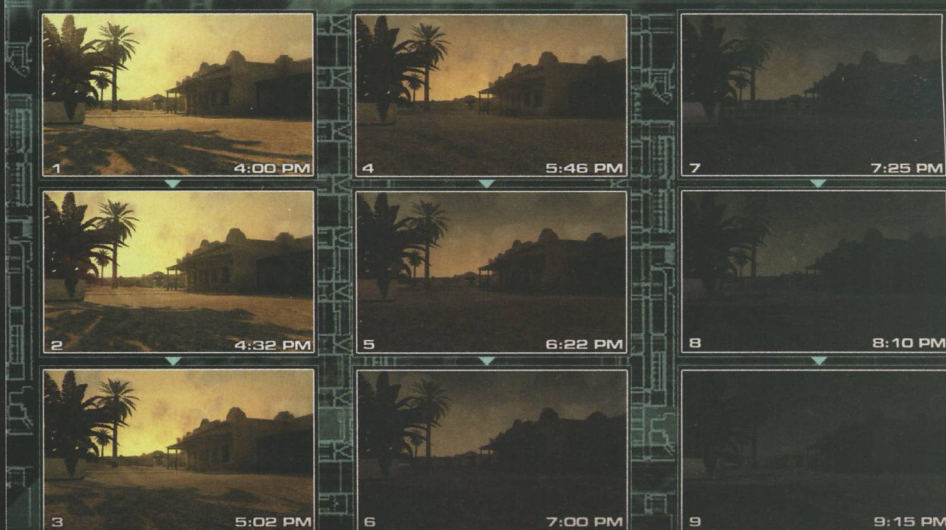


localizeze inamicul din aer, deoarece ne va putea oferi o mare imagine de ansamblu a câmpului ei vizual. Vom vedea prin ochișorul ei tot ceea ce vede ea, iar apoi o vom putea manevra în toate direcțiile, păstrând perspectiva. Simplu și eficient. În plus, selectând unul dintre coechipieri, nu numai că vom putea admira peisajul prin cutia sa craniană, dar îi vom putea da direct ordin să se deplaseze către o anumită poziție folosindu-ne doar de câmpul său vizual. Acest aspect, în teorie, oferă o mai mare manevrabilitate a trupeților pe câmpul de luptă. Și bine-ar fi să fie așa, deoarece AI-ul inamic a fost mult îmbunătățit, acesta folosind manevre mult mai complexe în încercarea sa de a flanca pozițiile ocupate de jucător și reacționând mult mai rapid la amenințări. De exemplu, dacă doi adversari se trezesc țintuiți de rafale în spatele unui bolovan, unul dintre ei va încerca să fugă pentru a ocupa o poziție mai bună, în vreme

Ce oameni, cum dau ei foc la gunoarie



TIME OF DAY PROGRESSION



ce al doilea va trage în neștire ca să-i acopere mutarea. Foarte interesant și mult prea periculos pentru tenul meu sensibil, dar asta nu va conta prea mult când voi ține în brațe o frumusețe de Counter Snipe Rifle, cu ajutorul căreia îi voi scoate din circuit trăgând prin ziduri și prin tot felul de alte pietroaie.

GRAW 2 a devenit însă și mai interesant când am aflat despre comportamentul camarazilor de arme în compania cărora ne vom petrece timpul prin Texas. De acum înainte, trupeții noștri nu vor mai veni gata ambalați în cutie, pregătiți să intre imediat în miezul problemei. Nu, dom'le. Înainte de toate, va trebui să luăm în considerare abilitățile și skill-urile fiecăruia în parte, pentru că fiecare dintre ei va îngroșa rândurile unei clase corespunzătoare calităților sale: Rifleman, Grenadier, Assault Rifleman și așa mai departe, selecționându-i apoi în funcție de tipul misiunii care ne așteaptă. Iar pentru că tot discutăm despre clase, Ubisoft a pomenit de apariția uneia noi - Medicul, menționând că fiecare dintre eroi va putea transporta o trusă de prim ajutor. Diferența dintre medicul de profesie și restul claselor constă în faptul că acesta poate transporta mai multe „bandaje”, ceea ce înseamnă că-și va putea petici camarazii de mai multe ori dacă situația o va cere.

Așteptarea care nu doare

La urma urmei, nu văd de ce ne-ar dura undeva, dacă ne gândim că lansarea versiunii pentru PC a lui Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 a fost stabilită pentru 30 martie 2007, iar uitându-mă la imagini ar fi de prisos să mai bat câmpii pe marginea aspectului vizual cu care ne va lovi. Ce este remarcabil în cazul de față este că grafica a suferit îmbunătățiri majore, deși jocul a intrat în producție înainte de lansarea primului GRAW. Ubisoft Paris s-a achitat aparent cu brio de sarcina realizării unui titlu impresionant din punct de vedere vizual, implementând noi tehnici de iluminare și efecte climaterice care ne vor lăsa cu gurile larg căscate în soare și în ploaie. Care ploaie, între noi fie vorba, arată nemaipomenit de bine, în timp ce iluminarea exterioară, care variază în timp, are șansa să adauge și mai mult realism scenetei pe care ne-o pregătește un producător care a plecat urechea în direcția comunității, transformând doleanțele acestora în fapte și șlefuiind o experiență de joc deja superbă. Curând, foarte curând, vom vedea dacă scamatoria a dat roade. Over and out.

■ KiMO

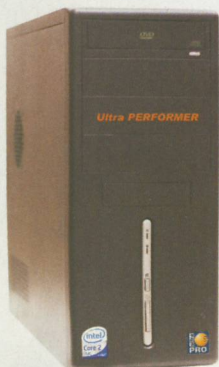
- Producător Ubisoft Paris
- Distribuitor Ubisoft
- ON-LINE www.ghostrecon.com
- Data apariției 30 martie 2007



Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază: ASUS chipset I945P Socket 775
Procesor: Intel® Core™ 2 Duo E6300
Memorie: 1 GB DDR 2
HDD: 250 GB
Unitate optică: DVD RW
Placă video: ASUS NVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
Placă de sunet: onboard
Placă de rețea: onboard
Carcasă: ATX 400W
card reader

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare





LEFT 4 DEAD

Invitație la cină

► **Producător** Turtle Rock Studios ► **Distribuitor** Valve Software

► **ON-LINE** www.l4d.com ► **Data apariției** trim. 2 2007 - PC/ trim. 4 2007 - Xbox 360

Zombie-ul, această ființă minunată care ne-a onorat cu prezența în zeci de filme și jocuri, semnează în continuare noi și noi contracte, depășind în popularitate alien-ul sau vietnamezul, doi dintre rivalii lui de moarte în preferințele publicului. Angajatorii sunt de această dată Valve și Turtle Rock Studios, două companii care au mai lucrat împreună și la Counter-Strike: Condition Zero, după ce Gearbox Software și Ritual Entertainment au întâmpinat dificultăți în a finaliza proiectul încredințat de Valve Software. Scopul acestui proiect este dezvăluit chiar de Gabe Newell, fondator și managing director la Valve Software: „Ceea ce Counter-Strike a făcut pentru jocurile action în multiplayer, Left 4 Dead va face pentru jocurile co-op”.

Pandemia, bat-o vina

Left 4 Dead păstrează într-o oarecare măsură conceptul de multiplayer cooperativ din Counter Strike, însă pentru ca toată lumea

să fie fericită, nucleul acestui proiect a fost învelit în mai multe mantii care să ofere originalitate jocului. Catalogat drept un survival horror, jocul ne servește o poveste seacă rău, cu o expozițiune și o intrigă care nu au nicio șansă să condimenteze desfășurarea evenimentelor. Pe scurt, o nouă formă a virusului rabic dă iama în cetățenii unui oarecare oraș, sporindu-le acestora apetitul pentru carnea de om. Și pentru că și zombie-ul are dreptul la demnitate, acesta preferă doar concetățenii neinfecțati. O problemă mare pentru că potențialii candidați sunt în număr de patru, iar mesenii înfometați sunt cu miile. Scopul tău suprem este să nu apari în meniul zilei și încet-încet să-i trimiți pe urâții pofticioși spre o lume mai bună pentru ei. Nici obiectivele misiunilor nu vor ieși din nota de plictis și majoritatea vor presupune să supraviețuim în primă fază pentru ca apoi să ne croim drum până la „extraction point”. Cam atât ar fi de spus despre povestea Left 4 Dead, aruncată de producători la sfârșitul

listei de priorități. În schimb, gameplay-ul este anunțat ca fiind punctul foarte al acestuia în special datorită modurilor de joc. Poți încerca jocul și în compania AI-ului, care va avea în grijă atât membrii echipei tale, cât și dușmanii, însă multiplayer-ul în care jucătorii vor controla ambele tabere este prezentat ca fiind demn de remarcat. Toată șmecheria vine din perspectiva diferită oferită de „survivors” și „infected”, concept asemănător cu multiplayer-ul seriei Splinter Cell. Survivors sunt fericirii posesori ai armelor de foc, în timp ce tabăra infected trebuie să se descurce cu abilitățile speciale, diferite la fiecare personaj în parte. Ca exemplu, avem cei patru boși cu care putem juca în cazul în care simpatizăm cu tabăra celor infectați. The Smoker este eficient de la distanță și poate folosi limba pentru a prinde inamicii și a-i aduce în mijlocul hoardelor de zombie. The Boomer își împoașcă victimele cu propria-i grăsime...ihhhh...moment în care restul infectaților îl vor ataca pe amărât. Al treilea

Doar Michael mai lipsea

Știm cu toții cine
moare primul



este The Hunter cu specializarea făcută în stealth. Aceștia devin invizibili când stau nemișcați, se deplasează foarte rapid, iar loviturile lor pun rapid adversarii la pământ. Aceste trei personaje pot fi alese de la început și au în comun faptul că pot fi ușor ucise. Pentru că al patrulea, The Tank, este over-powered, nu poate fi selectat de jucători din start, în schimb cu puțin noroc te poți trezi cu unul în primire în urma unui respawn. The Tank poate arunca spre inamici cu tot ce găsește în cale și, spre deosebire de cei menționați mai sus, este foarte greu de omorât. Mai este un boss, anunțat ca fiind cel mai periculos, însă cu acesta ne întâlnim doar în timpul campaniei, fără a avea posibilitatea de a și juca cu el. După cum spuneam, băieții ferți de virus vor avea la îndemână o serie de

**„Ceea ce
Counter-Strike a făcut
pentru jocurile action
în multiplayer, Left 4
Dead va face pentru
jocurile co-op”
Gabe Newell, Managing
Director - Valve
Software**

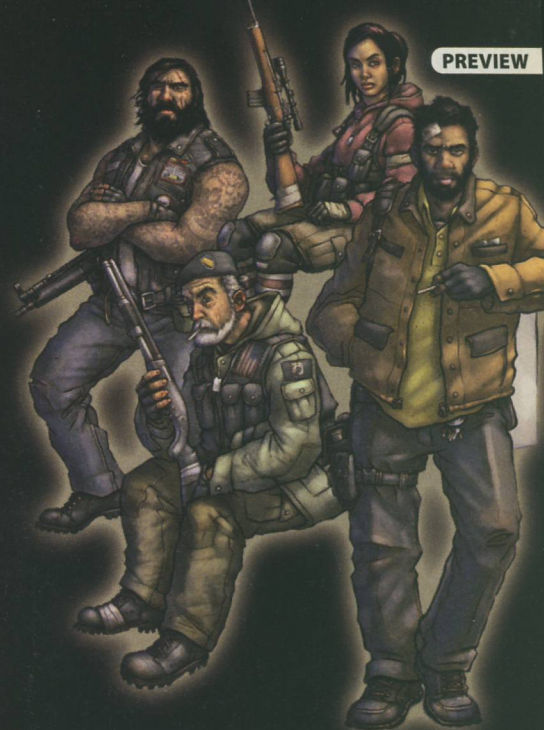
arme de foc, împărțite în categoriile obișnuite: pistoale, shotgun-uri, mitraliere sau explozibil. Ambele tabere trebuie să aibă un joc de echipă bine coordonat și suntem avertizați încă de pe acum că încercările solitare sunt sortite unui final tragic pentru aventurieri. Campania este structurată pe patru capitole, compuse din câte cinci

hărți, care, după spusele producătorilor, ar trebui să ne ofere cel puțin câte o oră de joc. S-ar strânge astfel un număr minim de 20 de ore de alergat hidoasele creaturi. Despre AI se știe că reprezintă o versiune îmbunătățită a celui care a stat în spatele boților din Counter-Strike: Condition Zero. NPC-urile vor fi distribuite aleatoriu pe hartă astfel încât fiecare încercare de a termina o misiune ne va oferi o desfășurare diferită a evenimentelor.

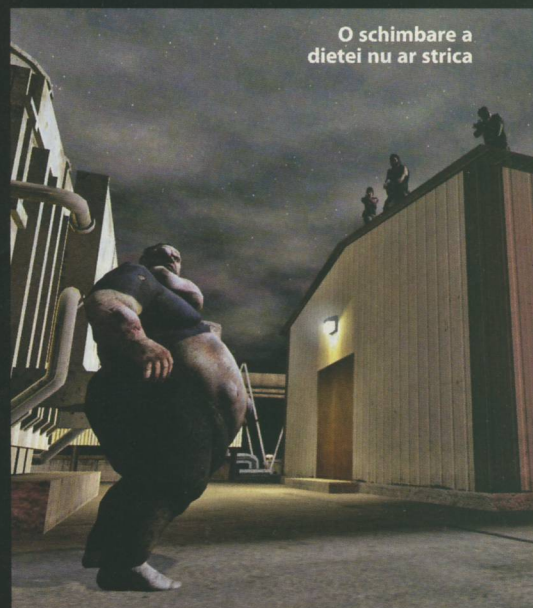
Face cineva scandal?

Pentru Left 4 Dead, cei de la Turtle Rock au folosit ultima variantă a engine-ului Source, pe care au avut șansa să lucreze încă de când se ocupau de CS: CZ. Un aspect interesant legat de viitorul acestui joc este acela că producătorii par tentați de posibilitatea de a pregăti Left 4 Dead și pentru Live Anywhere. Astfel partea de online ar fi comună pentru gamerii de pe PC și cei de pe Xbox 360, singurele platforme pentru care acest joc este anunțat. Să scoți Counter-ul de pe HDD-urile oamenilor nu este un lucru ușor și cel mai probabil nu acesta este visul celor din spatele acestui joc. Totuși acesta poate oferi o experiență plăcută, mai ales datorită celor două perspective oferite de infectați și supraviețuitori. Sentința finală: în primăvară pentru PC și iarnă pentru Xbox 360.

■ Rzarectha

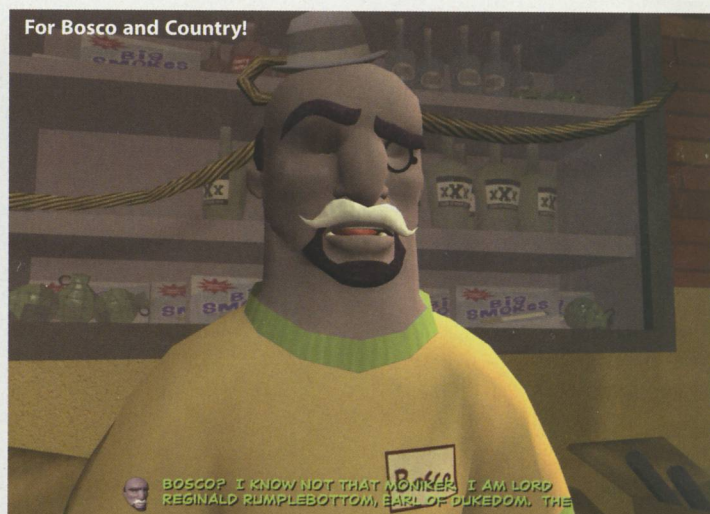
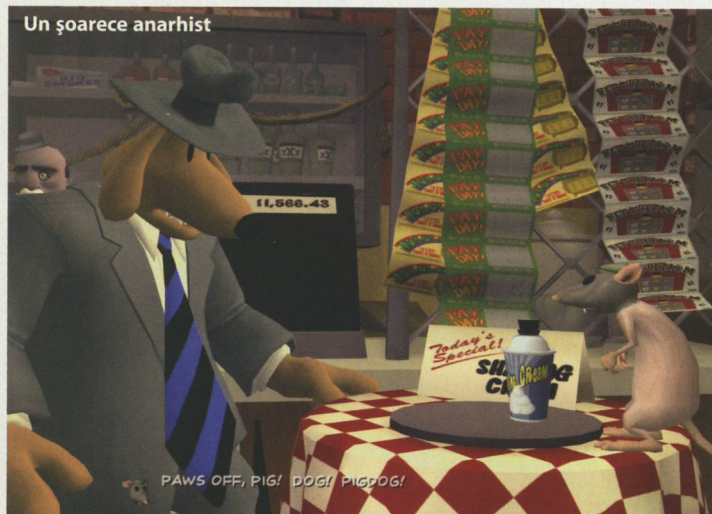


O schimbare a
dietei nu ar strica



Gloanțe să ai, că mușterii sunt destui





SAM & MAX

Situation Comedy

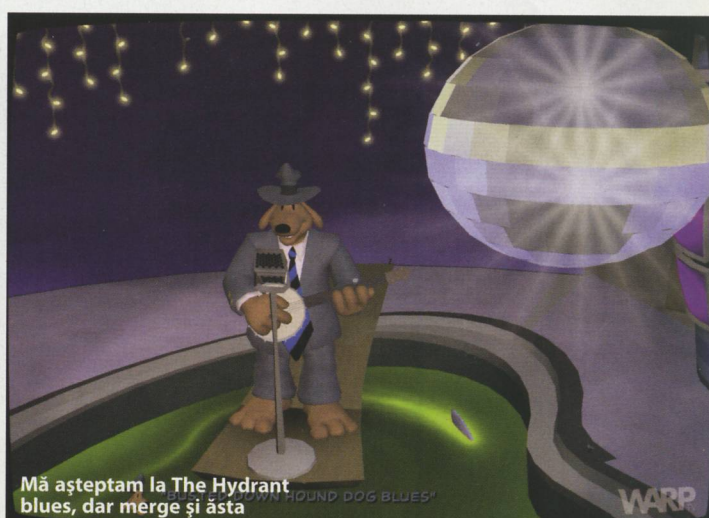
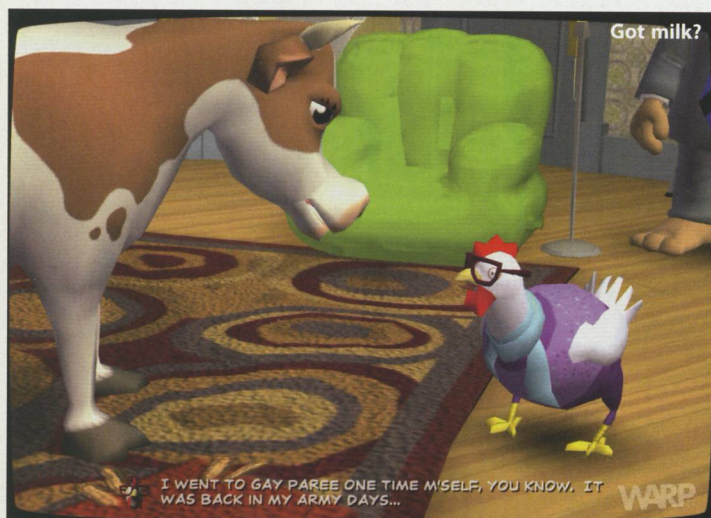
După cum ne-au promis, Steve Purcell și oamenii de la Telltale i-au scos pe cei doi detectivi lunatici din cămășile de forță și i-au trimis într-o nouă aventură. Situation Comedy, căci așa se numește a doua doză de nebunie brută livrată de animăluțele noastre preferate, mi-a adus aminte de vremurile în care, în lipsa unui PC, urmam o cură strictă de îndobitocire prin Cutezătorii și mai apoi prin televizor. De ce spun asta? În primul rând, pentru că am așteptat Episodul 2 cum așteptam pe vremuri să aflui noile isprăvi moralizatoare ale pionierului Matei sau, când am crescut mai mare, ultimul episod din Dallas. Sărind peste nostalgie, al doilea motiv pentru care Situation Comedy m-a dus cu gândul la tembelizor este însăși tema centrală a joculețului, și anume lumea show-business-ului în general și, în particular, „smintirea” omului de către o simplă cutie cu o bucată de sarmă înfipțată în ea.

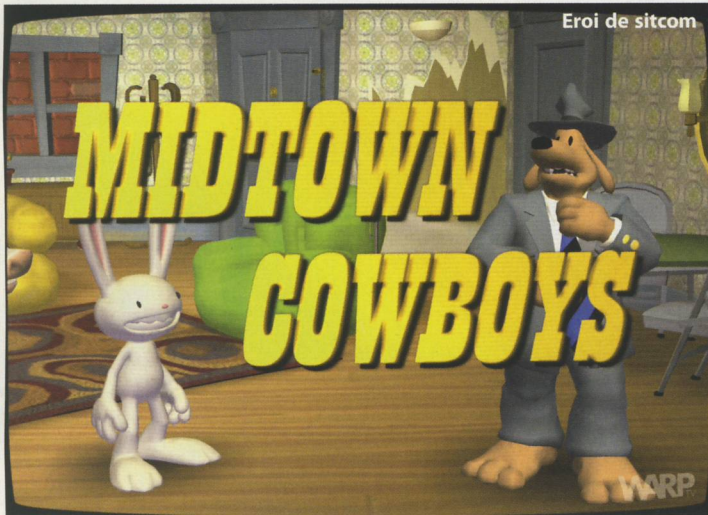
De 3X infractoare

După ce l-au înfundat pe Brady Culture, megalomanul cu frizură afro din Culture Shock, detectivul canin și schizofrenicul urecheat se află din nou pe urmele unui criminal deosebit de periculos. Myra Stump, gazda unui talkshow la modă (un fel de Mihaela Tatu pe prafuri), a luat-o puținel razna și ține ostatic un întreg studio. Ca de obicei, Miliția Liberprofesionistă a primit cazul și se îndreaptă în forță către studioul-lagăr, cu gând să-i elibereze pe nefericiți din mâna moderatoarei cu părul roz, mai necruțătoare decât CTP-ul și mai vorbăreată decât Mihaela Rădulescu. Din nefericire, nu orice coate-goale este invitat la un talkshow de calibrul circuitului doamnei Stump și astfel cei doi trăsnii trebuie să-și croiască rapid drum către celebritate. Pentru a o înfunda pe turbată, cei doi năuci vor juca într-un sitcom, vor ajunge milionari în bonuri de masă și, în ultimă



instanță, „bluesman-ul” Sam se va trezi idolul unei întregi generații de melomani și o proaspătă achiziție a studioului de înregistrări „Bottom Bin”.





Corabia nebunilor

Bosco, paranoicul de culoare din Culture Shock, revine în forță în Situation Comedy și se află pe lista neagră a unei grupări periculoase de skinbodies. Acești dubioși skinbodies au lăsat crucile în flăcări în grija skinheads-ilor și se rezumă la infracțiuni mărunte, cum ar fi furtul spumei de ras din magazinul lui Bosco și înjuratul detectivilor. Urmărit de guvern, ascultat de Securitate, răpit de extraterestri, vânat de masoni și torturat de incursiunile infractorilor, Bosco s-a „transformat” într-un veritabil nobil englez, cu monoclu și mustață, a adoptat un accent posh și nu acceptă decât șilingi. Tally ho, foo! E de departe cel mai pitoresc personaj al seriei și o să-l vedem mai mult ca sigur și în episoadele următoare.

Spre deosebire de Bosco, care a rămas același vânzătorul umil, Sybill, psihanalista cu salon de tatuaj, s-a reprofilat și o găsim în postura de proaspăt director al tabloidului „Alien Love Triangle”. Cu această ocazie, producătorii profită de situație ca să ia puțin peste picior milioanele de fiteici care oferă adevărul și numai adevărul și, ocazional, răspunsuri la întrebările cu adevărat importante. A fost Elvis extraterestru? Este bine că vărul de-al doilea al lui Keanu Reeves a mâncat o tartă cu fructe la 12 ani? Întrebați și revista vă va răspunde. Revinând la Sybill și tabloidul ei, ziarul are nevoie de o poză incriminatoare cu extraterestri implicați într-un threesome. În spiritul adevărului, nu avem nevoie chiar de trei extraterestri, e de ajuns doar unul... importantă e doar cifra trei.

Îi vom reintâlni, normal, și pe cei trei copii minune din Culture Shock, care acum jurizează concursul „Embarrassed Idol”, iar șobolanul mafiot din Culture Shock primește, ca de obicei, o replică și un șut în fund.

Pe lângă deja obișnuinții (sper să nu ceară salarii mai mari și să zboare din cadru) seriei, în peisaj au apărut și câteva fețe proaspete. Nici un „inteligent” de nivelul lui Bosco (pe care, repet, îl consider cel mai reușit personaj), dar găinușa (sau cocoșul) actor

Philo Pennyworth promite multe. Este singurul nou venit pe care aș vrea să-l revăd într-un episod viitor și sper că va primi o șansă să ne arate de ce este în stare.

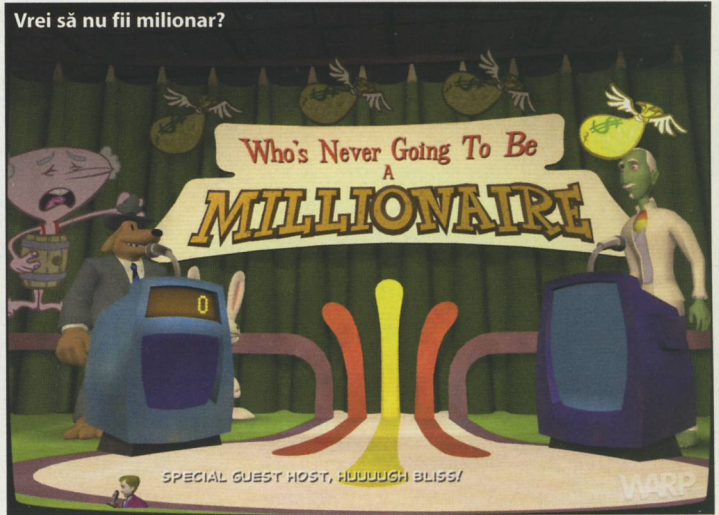
Sunt puțin confuz... Sau poate că nu!

La finalul celor două ore juma' de point&click&laugh, mă încercă sentimente mixte. Am avut parte de o porție bună de răs și nu cred că a existat secundă în care să n-am mâncat un zâmbet tâmp pe față. Le-am recitat băieților din redacție câteva mostre de filozofie schizoid-iepurească și i-am ridicat de pe scaun din zece în zece minute să le-arăt câte-o scenă la care eu mă tăvăleam pe jos de răs. Au răs și ei și nu m-au înjurat că-i deranjez de la Gears of War, ceea ce-i un lucru mare.

Pe de altă parte, în ciuda scenei genial de tâmpă cu găina mâncătoare de baligă, urmată de o sesiune hilară de product-placement, consider că Telltales a mers prea mult pe partea sigură a „șoselei” și n-a profitat de câteva situații și personaje care, în opinia mea, erau aur curat. Să-i luăm de exemplu pe șobolanii „rașiți”. Gașca de skinbodies are o apariție meteorică și este aruncată la canal încă din primele minute. La rândul lui, threesome-ul extraterestru aduce mai mult a reuniune de familie și nu-i nici pe departe monumentul de depravare la care mă așteptam... și lista poate continua. Este clar că indivizilor le lipsesc câteva piulițe (din nou apelez la scena cu găina... sau cocoș după voce) și este păcat că bunul simț sau target-ul „politically correct” nu le-a permis să-și dea prea mult în petec. În plus, Max, iepuroiul care a întors pe dos o pisică în Freelance Police, este suspect de liniștit în Situation Comedy, unde dă din gură și cam atât.

Ana are mere

O altă nemulțumire, pe care am exprimat-o și în review-ul lui Culture Shock, este dificultatea scăzută a puzzle-urilor. În



comparație cu ecuațiile complicate din quest-urile „old skool”, Sam and Max a ajuns momentan doar la „Ana are mere” în abecedarul adventure. După ce „în tinerețe” ți-ai spart creierii în Freelance Police, Culture Shock e o simplă plimbărică prin parc. Situația rămâne neschimbată și în Situation Comedy. De fapt vă mint, SC mi s-a părut mai ușor. Sunt de acord, puzzle-uri precum cele din Freelance Police i-ar fi alungat pe tinereți cât ai clipi din ochi și noi cei bătrâni și puțin ne-am fi lins pe bot de Sam and Max. Majoritatea potențialilor „clienți” n-au crescut cu quest-uri sub pernă și probabil n-au nici timp și nici chef să-și consume neuronii pe un joc fără pic de sânge sau nuditate. Totuși, dificultatea poate fi crescută treptat. Azi un pic, mâine mai mult, până când prin sezonul 2 am fi ajuns să „procesăm” mai mult de 10 minute la un puzzle. SC nu dă semne că ar vrea să ne dreseze, deci mă aștept la mai multă inteligență de la episodul următor.

Cu toate acestea, bătrânii genului au apucat din nou să-i vadă pe cei doi zărghiți și asta ar trebui să le ajungă pentru moment, iar începătorii (sau cei mai tineri) au ocazia să „guste” un adventure bun, care mai mult ca sigur că le va deschide apetitul pentru gen. Nu vreau să par un visător, dar Sam and Max, cu toate minusurile sale, ar putea strânge destui „prozeliți” cât să dea curaj și altora să ne mai binecuvânteze cu un adventure bun din când în când. Deși mi-a luat mai mult să scriu articolul decât să termin jocul, mă declar mulțumit și aștept cu mare nerăbdare următoarele episoade. Deci, „Ana are mere” și noi avem, din nou, Sam and Max.

■ cioLAN

► Gen Adventure ► Producător Telltale Games ►

Distribuitor Telltale Games ► Ofertant www.telltalegames.com/samandmax ►

Procesor P 1,6 GHz ► Memorie 256MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1

► ON-LINE www.telltalegames.com/samandmax

8,5/10

Trackmania United [®]

Maniacii vitezei sunt pe drumul cel bun

Probabil că mi-ar lua mult timp să adun, iar apoi să enumăr mulțimea de jocuri care continuă să îi ofere jucătorului moduri din ce în ce mai interesante de a interacționa cu adversarii de pretutindeni. Până acum însă, TrackMania a simțit lipsa unei componente multiplayer care să intre în categoria de mai sus, chiar dacă principalul punct de atracție al seriei s-a vrut a fi tocmai acesta. Nu mă înțelegeți greșit, dar parcă m-am săturat să alerg disperat dintr-un punct A către un punct B fără a face altceva decât să-mi îmbunătățesc propriul record sau pe al altora. Traseele întortocheate și de-a dreptul nebune specifice oricărui joc din seria TrackMania au fost distractive până la un punct și punct ar fi rămas dacă francezii de la Nadeo nu i-ar fi regândit componenta online, încercând astfel să dea un nou sens curselor împotriva altor jucători de pe întreg cuprinsul globului. Drept urmare, Trackmania United s-a prezentat la linia de start cu o serie de elemente

adunate în sectorul multiplayer, comunitatea reprezentând adevărata forță care poate decide cât de mult va supraviețui United în topul preferințelor acestora. Evident, este greu să împingi un jucător mai aproape de ceilalți... Unii dintre ei mușcă. Tocmai de aceea, Nadeo a creat Manialink, un set de site-uri in-game care le oferă ocazia să cumpere noi modele de mașini și trasee construite de alți jucători în schimbul copper-ilor (moneda din United), pe care respectivii i-au obținut cu trudă îndeplinind o serie de obiective sau recorduri de traseu. La rândul lor, își vor putea vinde propriile creații în schimbul mult râvnitelor gologani.

Nu în ultimul rând, există sistemul de rank-

Ne ducem la valeeee!!!

ALTERNATIVĂ

TRACKMANIA NATIONS

Curse la fel de descreeurate și trasee complicate. Pe deasupra, mai e și gratuit. Noi vi l-am oferit.



linia de sosire în timp util. De-a dreptul masochist!

Să-l iau, să nu-l iau...

Despre grafică și sunet numai de bine. Tot acolo sunt. În concluzie, dacă ați jucat jocurile din seria TrackMania și v-au plăcut (mai sunt și din



Nu te uiți să vezi unde m-am zgâriat?



Să mergem la cumpărături



Mai lipsea să mănânc ceva înainte

noi, care completează un bogat sortiment mai vechi, jocul adunând la un loc toate titlurile seriei lansate anterior. Aceeași nebulă, dar cu puțină frișcă și o cireașă înfiptă-n vârful tortului. Firesc, întrebarea vine de la sine: dacă deja le am, ce rost mai are să-l cumpăr și pe asta?

Mărimea contează și nu prea

Viața de șofer n-a fost niciodată una prea ușoară în TrackMania, United sărind în întâmpinarea maniacilor cu trei moduri diferite de joc în single player: race, puzzle și platform. De toate pentru toți, dar mai nimic nou, cu excepția unui nou set de blocuri ce pot fi utilizate la construirea traseelor din modul puzzle. Adevărata noutate o reprezintă atenția sporită pe care Nadeo le-o acordă acum jucătorilor prin prisma noutăților

ing online, competiția care le oferă amatorilor șansa nesperată de a deveni vedete (din păcate doar în TrackMania), măiestria lor ieșită din comun fiind recompensată în caz de izbândă cu titlul ligii regionale, al celei naționale, dacă se va ține în continuare bine de volan, iar apoi cu titlul mondial dacă-i mai rămâne niscaiva sânge prin vene. Numai pe mine să nu contați. De câte ori am promis că-mi înec tastatura într-o baie de acid numai eu știu. Nevinovată sau nu, nu reușesc să înțeleg de ce unii sunt mai rapizi decât mine, deși alerg cu același model de mașină. Despre dificultatea unor trasee nu mai zic. Cât pe ce să mușc din spătarul scaunului de exasperare în cazul unora dintre ele. Ce-i drept, nici eu nu m-am lăsat până n-am epuizat ultima picătură de nervi pentru a zburda cu măiestrie de-a lungul unor trambuline imposibile și a atinge

ăștia), United are cu ce să vă țină lipiți de tastaturi mult timp de acum înainte. Dacă nu, ați face bine să-i dați totuși o șansă unui joc frustrant până-n pânzele albe pe alocuri, dar distractiv până în măduva poligoanelor în cea mai mare parte a timpului. Vorba poetului: ...

■ KIMO

- Gen Arcade/racing ► Producător Nadeo
- Distribuitor Deep Silver ► Procesor PIV 1,5 GHz
- Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB RAM ► ON-LINE www.trackmaniaunited.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
8
8
8
8

8

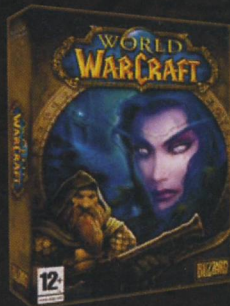
PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA
SUPER
PREȚ!

WORLD WARCRAFT

1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc



*Informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

Bass Pro Shops

TROPHY BASS 2007

Tehnici de a da cu bâta'n baltă

Cariera mea de pescar a fost curmată cu sânge rece încă de acum vreo 16 ani, când un oarecare nene s-a gândit că nu ar fi rău să-i lichideze stocul de 30 de undițe unui rusnac specializat în import-export. Eu aș fi vrut doar una, dar lui nu i-ar fi ajuns doar 29 pentru flota cu care ataca băltoacele din județ. M-am gândit mult la puținele minute care au făcut diferența între poziționările noastre la coada care șerpuia între mai multe tarabe de legume și câteva cutii de carton pe care românii deslușeau farmecul unui nou joc de societate, pe numele-i alba-neagra. Până la urmă, folosind tacticile de presiune ale unui copil de 10 ani, deoarece tocmai se descoperise și greva foamei, m-am pricopsit cu o tentativă de undiță, care s-a dovedit mult mai utilă în schimbarea canalelor TV. Însă și când vine vorba de pescuit, jocurile video îți sar în ajutor și încearcă să recreeze experiența din realitate. Momentan, acest lucru este imposibil dacă ne gândim la masa de după, frigul dimineților și răspunsul nostru în fața dărdăitului. Pe de altă parte, scapi și de făcut mămăligă la trei noaptea, de cumpărat răme și

viermuși pe la 5. Tot ceea ce ni se oferă momentan este o simulare a pescuitului în sine și nu a mersului la pescuit, iar în cazul acestui sport ignorăm mai greu diferența. Lipsiți așadar de o parte din farmecul unei partide de pescuit, ne mulțumim cu aspectul tehnic. Plin de speranță, m-am avântat și spre acest titlu, dar pentru că oricum ați aruncat deja un ochi spre notă, spun din start că mult mai distractiv este mini-game-ul din The Legend of Zelda: The Twilight Princess și nu doar datorită Wiimote-ului.

Totul atârână de un fir

După ce îți creezi un profil și îți alegi una din cele două bărci disponibile inițial, te și trezești în față cu prima decizie importantă din acest joc. Quick Fish sau Play Tournament? Nerăbdător să iau pulsul bibanului cât mai repede, am ales turneele. Aici totul este foarte simplu. Avem 13 lacuri și nouă genuri de întreceri, din care două pot fi încadrate la mini-games, iar restul se ocupă cu pescuitul. Cât de tare ești la sfârșitul unei partide de pescuit

depinde de kilogramele de pește adunate. Diferențele sunt date de numărul peștilor luați în considerare și de modul în care concursul este împărțit în perioade de timp. Ajuns și pe lac, am dat o tură cu barca încercând să încurc firul concurenților sau măcar să le fac un duș rece. Nu a mers nicio „măgărie”, așa că m-am liniștit și m-am apucat de muncă. După ce m-am decis asupra momelii, a mulinetei și a firului, am tras aer în piept și pregătit am fost de războiul psihologic cu bibanii și știucile ce-și făceau veacul prin zonă. Din păcate, nu ai în dotare un juvelnic, iar drumul peștelui din baltă până la tine în barcă este împărțit în două etape: înainte și după ce face greșeala de a se da la momeala zglobie. În prima etapă, noi trebuie să lansăm și să mulinăm, secvență care se repetă până când intrăm în a doua etapă. Șmecheria ca să aduci peștele în barcă este să fii mereu atent la tensiunea indicată a firului. Dacă este prea mare, firul se rupe, dacă este prea mică, peștele scapă de cârlig. Din momentul în care peștele a înhățat momeala, noi începem să mulinăm, iar pentru a controla tensiunea din fir avem două





La pescuit de bambine

variante. Putem să alternăm perioadele în care mulinăm cu cele în care lăsăm firul puțin mai liber sau putem mulina încontinuu și să schimbăm treptele de frânare ale mulinetei. După ce ne jucăm câteva minutele cu peștișorul sau dihania, după caz, momentul mult așteptat sosește. Peștele este scos cu siguranță din apă, moment în care constatăm că și minciocul lipsește din dotarea pescarului nostru. Cam slăbuț pentru un participant la concursuri cu premii de sute de mii de dolari. În esență, cam asta este tot ce facem prin Trophy Bass 2007 și totul devine plictisitor în scurt timp, chiar și joaca cu peștele, de-a șoarecele și pisica. Până și cele trei metode de a lansa, peste umăr, din lateral și prin balansarea undiței, sunt nefolositoare atâta timp cât peștii nu se sperie de prezența noastră și, chiar după ce i-am scăpat în baltă, atacă din nou momeala aruncată undeva prin preajma lor. Mai mult decât atât, camera instalată „pe cârlig” ne oferă informații prețioase, care, din câte știu eu, în realitate nu sunt încă disponibile. Cu ce șanse mai rămâne săracul răpitor? Al-ul nu îl prea ajută, iar acum pescarii

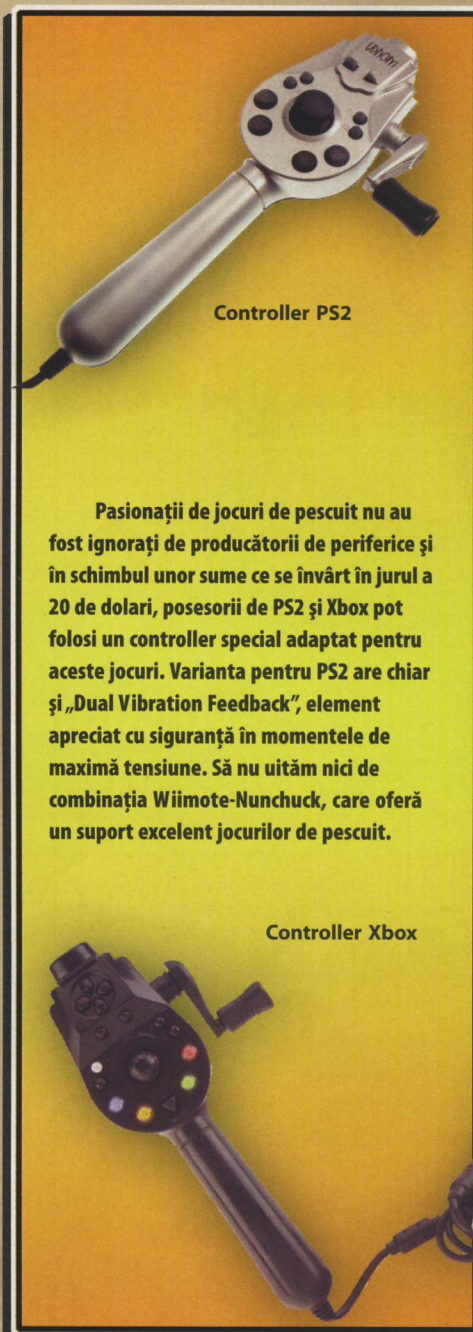
pot vedea ce se întâmplă sub apă. Cele două alternative la partidele de pescuit sunt cursele de bărci cu motor și concursul de lansat la punct fix. Prima este prost realizată, iar a doua ne plictisește în scurt timp, plus că niciuna dintre ele nu contribuie la bugetul nostru.

Tot pe lac ajungem

Trophy Bass 2007 este un joc care se zbate în categoria „mediocru” și singurul lucru care îl mai salvează cât de cât este apa, realizată destul de bine, atât de la suprafață, cât și în adâncuri. Sunetul jocului ar fi vrut să recreeze liniștea unei zile pe lac, nu a reușit, așa că am preferat să fiu acompaniat de băieții de la Rammstein. Dacă peștii nu s-au speriat de sunetul motorului, atunci se descurcă și cu asta. Controlul în timpul pescuitului este destul de enervant la început și, dacă nu ai un mouse bun, îți cam mănânci nervii când te lupti cu răpitorul. Poate un multiplayer ar mai fi salvat situația, însă nicio opțiune în acest sens nu este disponibilă. Nu înțeleg de ce s-au complicat cei de la Vivendi

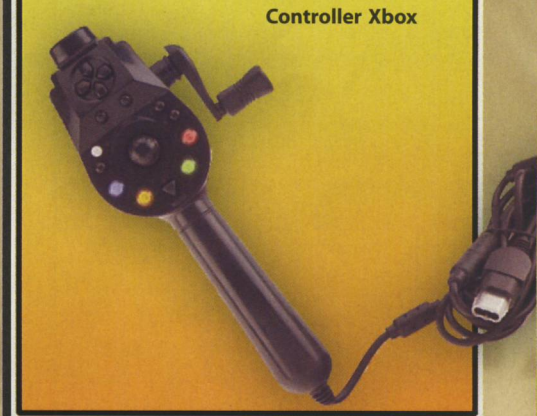


De vâsle nu ați auzit?



Controller PS2

Pasionații de jocuri de pescuit nu au fost ignorați de producătorii de periferice și în schimbul unor sume ce se învârt în jurul a 20 de dolari, posesorii de PS2 și Xbox pot folosi un controller special adaptat pentru aceste jocuri. Varianta pentru PS2 are chiar și „Dual Vibration Feedback”, element apreciat cu siguranță în momentele de maximă tensiune. Să nu uităm nici de combinația Wiimote-Nunchuck, care oferă un suport excelent jocurilor de pescuit.



Controller Xbox

Universal Games cu un joc care nu numai că se adresează unui public restrâns, dar nu este nici de calitate. Chiar dacă prețul jocului este de aproximativ 20 de dolari, nu recomand nimănui această investiție. Lista jocurilor bune care s-ar încadra în acest buget este foarte lungă și din păcate Trophy Bass 2007 nu este unul dintre ele.

■ Rzarectha

► Gen Joc de pescuit ► Producător Big John Games ►
Distribuitor Vivendi Games ► Procesor P 1,2 GHz ►
Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D 32 MB VRAM ►
ON-LINE www.sierra.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

6
6
5
—
—
6

5,7

WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE

Nu sunteți pregătiți!

După doi ani de World of Warcraft, care au oferit umanității un nou mod de a-și distruge așa-numita viață reală pentru scopuri mărețe gen a fi printre item-uri epice și a petrece minimum câteva ore pe zi în mai știu eu ce peșteră virtuală plină de monștri periculoși de virtuali și ei, alături de prietenii tăi poate mai puțin virtuali, dar cu care în loc să ieși la o bere, ieșeați la un raid, ei bine, după acești doi ani din care maximum o lună îți lua să ajungi de la level 1 la 60, Blizzard a scos în fine mult așteptatul expansion The Burning Crusade. După cum probabil până acum știe pe de rost întreaga lume, TBC aduce cu sine un continent nou-nout, o creștere a nivelului personajului de la 60 la 70, două rase proaspete, posibilitatea Aliației de a fi șaman și a Hoardei de a fi paladin, o profesie extravagantă pentru a impresiona doamnele - jewelcrafting, precum și multe alte minunății destinate aceleiași pălării numite WoW.

După doi ani de jucat intens World of Warcraft, milioane de jucători care au văzut cam tot ce putea oferi Azeroth-ul s-au pomenit cu o minunăție de expansion, care, în ciuda anumitor minusuri, combină cu măiestrie extraordinară arta Blizzard cu multe abilități și caracteristici cerute de comunitate de o grămadă de vreme. Factorul wow al WoW a revenit, chiar dacă numai pentru o perioadă limitată de timp, iar Blizzard a oferit în TBC multe, enorm de multe cadouri pentru aproape orice tip de jucător.

Casting și sfaturi bătrânești

În rolurile principale ale TBC a la LEVEL se află Larael, un night elf mai mult shadow decât priest, și Atermalum, omul paladin care

a ales să aprofundeze tainele Protection-ului mai ales pentru propriul său spate, dar și pentru a oferi prietenilor warrior-ul pe care nu l-au avut niciodată. Cei doi protagoniști au pătruns prin The Dark Portal cu întârziere, courtesy of Best Computers, care atâta a promis că „trimite pachetul acum”, încât Larael a fost nevoită să și-l cumpere tocmai din Danemarca. Totuși, exact în dulcele stil al înțelepciunii populare ce ne spune că-i mai bine mai târziu decât niciodată, cei doi eroi ai noștri au pătruns în acest controversat Outlands plini de speranțe că vor descoperi teritorii virgine și minunate, că vor reuși să pună mâna suficient de repede pe item-uri mai bune decât cele adunate de prin Molten Core și Blackwing's Lair, precum și că vor vedea cum arată lumea de sus, mai precis de pe spatele unui flying mount. Ultimul obiectiv a fost atins momentan numai de Atermalum, pentru că e uber (TM), în vreme ce Larael a ajuns în trei săptămâni de joc, câteva ore în fiecare seară, la un jenant nivel 67, probabil și datorită faptului că îi place să aperse sau să recucerească Halaa prea mult. Alături de actorii principali au contribuit membrii gildei noastre Coeur de Lion, una dintre cele mai prietenoase și mai relaxate comunități pe care le-am întâlnit vreodată în WoW. Cert este un lucru: Outlands te prinde din start, simți că faci parte dintr-un război crunt încă din primul moment în care pui piciorul în cealaltă parte a Portalului Întunecat, iar Blizzard a făcut tot posibilul să ofere jucătorilor condiții pentru ca aceștia să se concentreze în sfârșit pe poveste, să se implice în ea și să își găsească și alte țeluri decât goana constantă și plictisitoare după epice. Outlands te îmbogățește aproape instantaneu, șansele de

a ajunge cu gold-ul necesar pentru un flying mount la level 70 sunt maxime în condiții de joc absolut normal, toate clasele au primit câte 10 puncte de talent în plus, care le-au adus abilități foarte interesante, iar jocul nu se mai termină odată ce ai atins nivelul maxim, ci de abia atunci ai timp să îți tragi răsuflarea și să te apuci să descoperi pe îndelete Outlands-ul. Scopul nostru pentru acest mega-articol este cel puțin îndrăzneț, fiindcă în timpul scurt de care am putut dispune am încercat să facem cât mai multe, în așa fel încât să vă putem prezenta un tablou cât mai complet al The Burning Cru-

sade. Dar în ciuda faptului că recordul european de level up de la 60 la 70 este undeva la 28 de ore de joc, Blizzard în niciun caz nu oferă cu acest expansion numai o zi și ceva, hai două de aventuri, ci un nou capitol complet și plin de surprize pentru orice tipuri de gusturi. Dacă vă putem da un sfat sincer înainte de a intra cu adevărat în „pâine”, acesta este de a nu juca TBC așa cum am făcut noi, cu grabă mare către aparentul scop suprem al nivelului 70 și al flying mount-ului. Nu merită, oricât de aiurea ar suna, pur și simplu nu merită să nu vă faceți timp să mirosiți minunatele flori artistice Blizzard, să citiți pe îndelete quest-urile care, de cele mai multe ori, sunt surprinzător de interesante, să

milioane de jucători un suflu nou în clasicul stil Blizzard. Așa cum citeam deunăzi pe GameSpot, mulți jucători au avut speranțe oarecum neîntemeiate de a vedea în TBC schimbări majore de gameplay, de feeling, fără a lua în calcul că nu cumpără un joc nou, ci doar seria numărul doi a aventurii Warcraft disponibilă online. Acestea fiind spuse, așa cum bine știți, expansion-ul aduce, alături de două rase noi-nouțe, cu zone de început, povești și toate cele, un continent nou-nouț numit Outlands. Ei bine, Outlands nu are nimic de-a face cu Azeroth pentru că de fapt este o nouă planetă. Este întocmai planeta de unde a inițiat atacul The Burning Legion asupra Azeroth-ului și o vizităm trecând prin așa-numitul The Dark Portal, adică ușa care le-a dat drumul orcilor cei răi în Azeroth. Cunoscătorii mai profunzi ai istoriei Azeroth-ului vorbesc de Outlands sub numele de Draenor, planeta de baștină a orcilor și, mai apoi, primul loc de refugiu al eredar-ilor numiți Draenei, în încercarea de a fugi de aceleași legiuni ale lui Sargeras. Draenor este locul în care Sargeras a poposit pentru a înrobi pașnica populație shamnistică a orcilor, iar tot de aici Distrugătorul de Lumi a demarat campania de cucerite a Azeroth-ului. Mai mult de atât nu se cunoaște, iar tu, un erou plictisit de atâtea raid-uri făcute la level 60, vei călca prin Negrul Portal din curiozitate și sete de explorare, nu din dorința de a căsăpi mai știu eu ce dușman formidabil. Aici află însă că nu ai nimerit pe o blândă planetă tocmai bună de petrecut concediul de războinic, ci tocmai în locul unde nu ai sperat că vei ajunge vreodată, mai exact în sălașul The Burning Legion. Încă din prima clipă petrecută în Outlands, asști la un război teribil între Alianță și Hoardă ce luptă la comun împotriva The Burning Legion. Te poți băga și tu în seamă, că doar ești level 60 și plin de epice, dar aceste lupte nu sunt de nasul tău, cel puțin nu încă.

Și iată-te, după mai bine de doi ani de zile, în postura de n00b care habar nu are ce trebuie să facă, unde trebuie să meargă, care își aruncă la vendor greu obținutele epice în aproximativ 10 minute de joc (depinde de epice) și care, în fine, e mult prea ocupat să caște gura la o lume impozantă ca să se mai dea mare șmecher pe canalul general de chat. Totul începe repede, totul este urgent, ești trimis din start către o fortăreață din Hellfire Peninsula și nici nu te dai bine jos de pe pasăre că te și trezești aruncat în focul luptei. Repede, du-te și omoară o grămadă de orci, distruge-le catapultele, du-te să recuperezi bunurile pierdute, orice, numai du-te odată și omoară tot ce îți stă în fața ochilor. Această sete de sânge este la apogeu când ajungi să îți se dea bombe și pasăre ca să te duci să le dai nenorociților, și le dai atât de mult și de tare

încât nu îți mai pasă cine sunt și cu ce au greșit. Quest-ul este însă unul pregătitor pentru noile obiective World PVP, pe care vei ajunge mai târziu să le asediezi în același mod, prin bombardamente aeriene. Ce fain!

Preludiu

The Burning Crusade aduce cu sine, după cum menționa și Lara, o mulțime de lucruri, chiar ceva mai multe decât ne așteptam. Culmea este că o mare parte dintre acestea sunt chiar și la dispoziția acelor oameni care refuză să achiziționeze expansion-ul. Astfel, Azeroth-ul a primit un nou set de quest-uri de level 55-60 de exemplu, pe care le poate face toată lumea. De asemenea, un bagaj enorm de item-uri, cu excepția celor socketate, și care cer maxim nivelul 60, pot fi folosite de toată lumea. Mai departe, modificările legate de gameplay, precum și talent tree-ul sunt comune atât pentru cei cu upgrade, cât și pentru cei fără. Cu alte cuvinte, separația între cei care au expansion-ul și cei fără s-a făcut într-un mod foarte inteligent și elegant. Restricțiile sunt legate exclusiv de intrarea în Outlands, de faptul că nu-ți poți face personaje din noile rase și de faptul că nu poți lua Jewelcrafting-ul. Item-uri cu socket-uri nu poți lua la level 60 deoarece toate au requirements peste 60. Și tot așa. Blizzard a luat astfel în considerare faptul că unii nu vor cumpăra TBC și, de aceea, până la level 60 nu există diferențe prea mari în materie de experiență de joc. Evident, sfatul meu este să îl cumpărați, pentru că TBC duce fără îndoială experiența de joc la un alt nivel după level 60.

Date geografice

Voi începe cu elementele ceva mai generale legate de acest expansion, și anume ce a fost adus nou în materie de zone. În primul rând, Azeroth-ul a primit patru zone noi de questing, două pentru Draenei și două pentru Blood Elves, zone de start care te aduc până aproape de nivelurile 15-18. Pe lângă asta, Azeroth-ul a mai primit două dungeon-uri de raid de level 70, Karazhan în Deadwind Pass, respectiv Caverns of Time în Tanaris. Ambele sunt dependente de expansion. Nu aveți acces la ele fără TBC. Mai departe, trecem la cea mai mare adădire în materie de zone, și anume noul continent, Outlands. El este alcătuit din șapte zone mari și late, fiecare cu povestea și clima sa. Dacă Hellfire Peninsula este primul loc unde veți călca pe celebra Path of Glory, pavată cu oasele morților, zonă distrusă practic de Burning Legions, mai departe veți da peste zone mai liniștite, cu climate cât se poate de science-fiction, ca Zangammarsh, Blade's-Edge Mountains sau Netherstorm. De cealaltă

hoinăriți prin atâtea zone atât de bine lucrate, să gustați din minunatul World PVP, acum cu mult mai bine pus la punct și cu mult mai profitabil pentru buzunarul vostru virtual, să explorați în tihnă noul continent și să ne arătați și nouă, grăbiților, miile de minunății pregătite cu atâta pasiune de cei de la Blizzard.

Poveste nepoveste

The Burning Crusade este un expansion, adică o adădire la World of Warcraft care încearcă să le ofere celor mai mult de 8

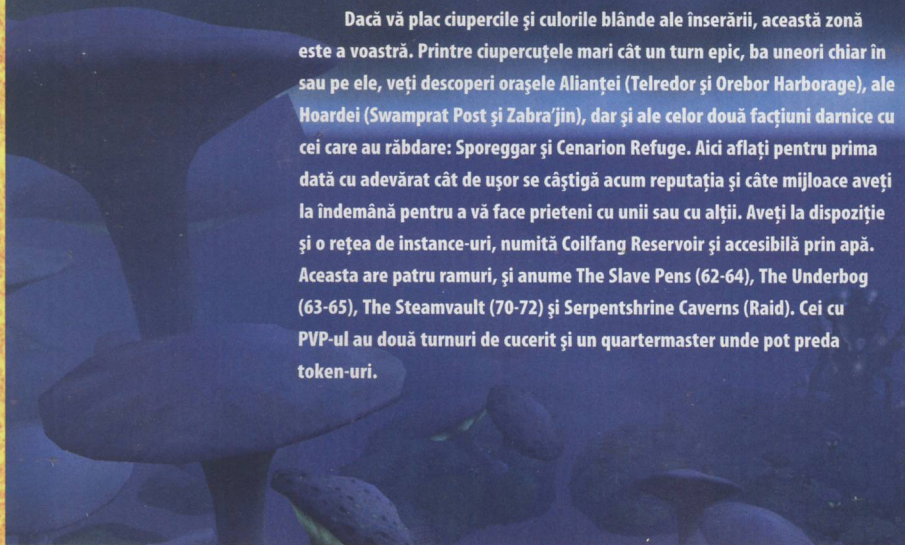
Blade's Edge Mountains

Cu orașele principale Sylvaanar și Thunderlord Stronghold, această zonă este tărâmul dragonilor, căci numai ei pot evita în zbor periculoasele ace de stâncă – dar până și ei își găsesc deseori un sfârșit demn de Dracula al nostru, trași în aceste țepe înfricoșătoare. Deși accesibilă și cu mijloace de transport mai puțin zburătoare, Blades Edge Mountains este zona în care, de mila timpului tău, este indicat să dispui deja de un flying mount. Aici se află și un instance de raid numit Gruul's Lair, iar pentru PVP-iști, atracția zonei este arena Circle of Blood, un remake al celebrei Gurubashi, în care poți să îți căsăpești fără jenă propriul aliat.



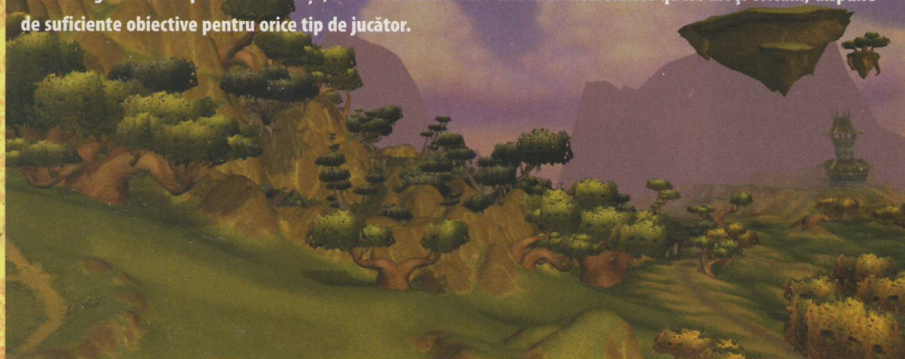
Zangarmarsh

Dacă vă plac ciupercile și culorile blânde ale înserării, această zonă este a voastră. Printre ciupercuțele mari cât un turn epic, ba uneori chiar în sau pe ele, veți descoperi orașele Alianței (Telredor și Orebor Harborage), ale Hoordei (Swamprat Post și Zabra'jin), dar și ale celor două facțiuni darnice cu cei care au răbdare: Sporegggar și Cenarion Refuge. Aici aflați pentru prima dată cu adevărat cât de ușor se câștigă acum reputația și câte mijloace aveți la îndemână pentru a vă face prieteni cu unii sau cu alții. Aveți la dispoziție și o rețea de instance-uri, numită Coilfang Reservoir și accesibilă prin apă. Aceasta are patru ramuri, și anume The Slave Pens (62-64), The Underbog (63-65), The Steamvault (70-72) și Serpentshrine Caverns (Raid). Cei cu PVP-ul au două turnuri de cucerit și un quartermaster unde pot preda token-uri.



Nagrand

Pastoralul Nagrand oferă una dintre cele mai mari atracții ale Outlands-ului, și anume Halaa, un orașel care poate fi controlat de o facțiune sau alta. Desigur, războiul capătă un cu totul alt sens aici, Halaa oferind cuceritorilor nu numai un adăpost plăcut la răscruce de drumuri, dar și posibilitatea de a achiziționa item-uri foarte bune în schimbul token-urilor obținute prin căsăpirea adversarilor. Telaar și Garadar sunt cele două așezări clasice și necuceribile ale Alianței, respectiv ale Hoordei, iar Aeris este de fapt o navă Naaru în care, pentru a pătrunde, trebuie să căsăpești o grămadă de eterali – probabil cei mai interesanți monștri din Outlands. Nagrand nu dispune de instanță, dar are unele dintre cele mai interesante quest-uri și oricum, dispune de suficiente obiective pentru orice tip de jucător.



Terokkar Forest

Această pădure veche și mistică ascunde în profunzimile ei unul din cele trei orașe principale ale jocului, de altfel cel mai mare din Outlands. Este vorba despre Shattrah City, așezare condusă de Draenei, în care și-au găsit locaș mai toți refugiații de pe planetă. Aici va trebui să vă oferiți loialitatea uneia din cele două caste ale orașului, Aldor și Scryers, iar decizia este finală, irevocabilă și vă face dușman cu facțiunea lăsată la o parte. Allerian Stronghold și





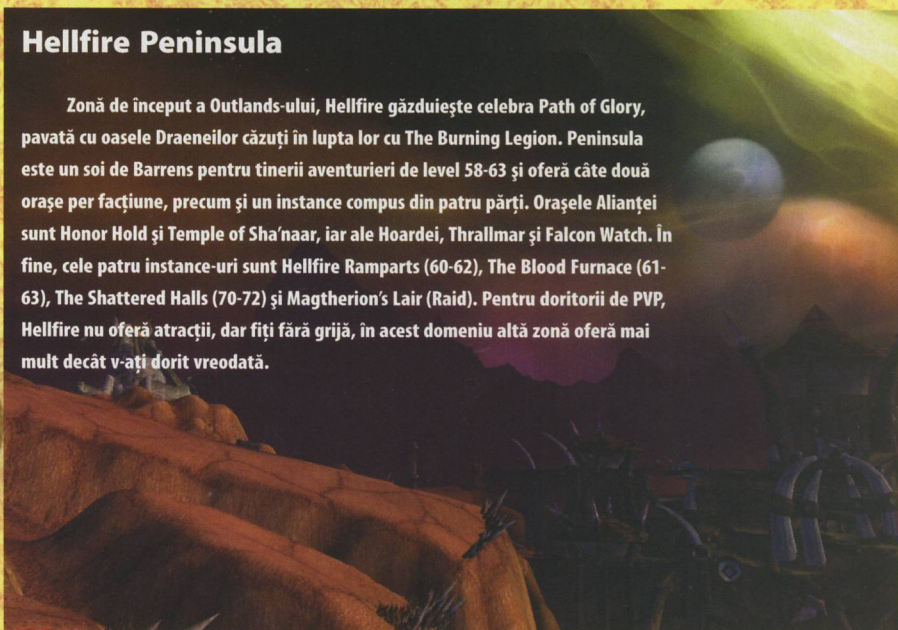
Netherstorm

Area 52 și The Stormspire sunt cele două orașe ale Netherstorm-ului, ambele neutre. În Netherstorm, un soi de Nethergarde infinit mai artistic și mult mai răvășit de furtuni, te vei minuna la vederea eco-dom-urilor care adăpostesc mici zone sălbatice, vii, artificial create. Aici se află una dintre cele mai impunătoare instance-uri, Tempest Keep, cu cele patru ramuri ale sale, The Mechanar (69-72), The Botanica (70-72), The Arcatraz (70-72) și, în fine, Eye of the Storm (Raid).



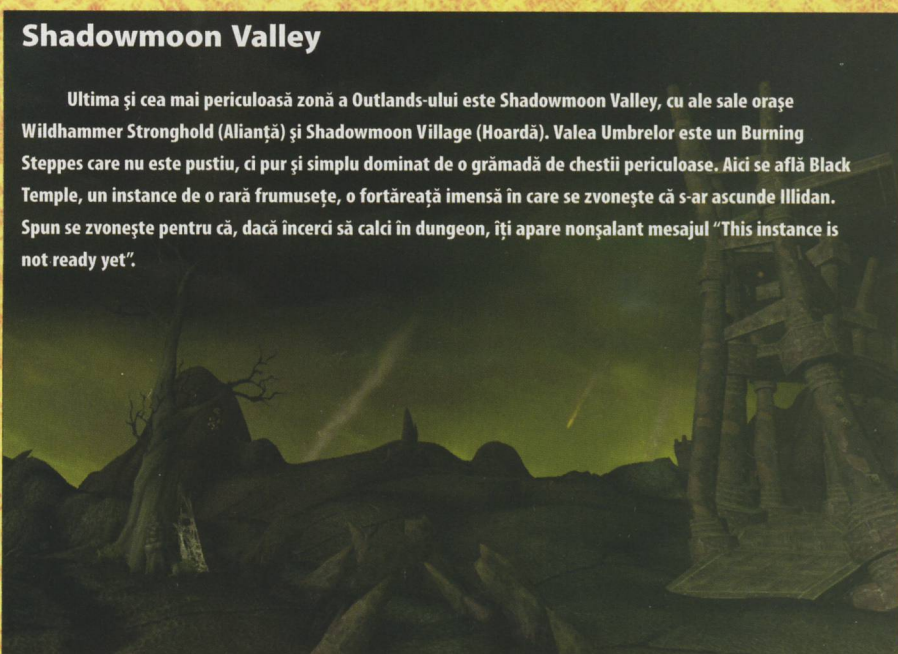
Hellfire Peninsula

Zonă de început a Outlands-ului, Hellfire găzduiește celebra Path of Glory, pavată cu oasele Draeneilor căzuți în lupta lor cu The Burning Legion. Peninsula este un soi de Barrens pentru tinerii aventurieri de level 58-63 și oferă câte două orașe per facțiune, precum și un instance compus din patru părți. Orașele Alianței sunt Honor Hold și Temple of Sha'naar, iar ale Hoardei, Thrallmar și Falcon Watch. În fine, cele patru instance-uri sunt Hellfire Ramparts (60-62), The Blood Furnace (61-63), The Shattered Halls (70-72) și Magtherion's Lair (Raid). Pentru doritorii de PVP, Hellfire nu oferă atracții, dar fiți fără grijă, în acest domeniu altă zonă oferă mai mult decât v-ați dorit vreodată.

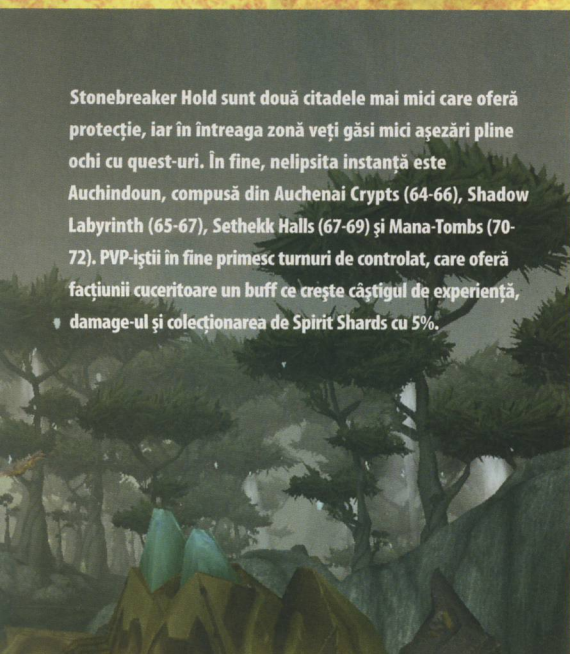


Shadowmoon Valley

Ultima și cea mai periculoasă zonă a Outlands-ului este Shadowmoon Valley, cu ale sale orașe Wildhammer Stronghold (Alianță) și Shadowmoon Village (Hoardă). Valea Umbrelor este un Burning Steppes care nu este pustiu, ci pur și simplu dominat de o grămadă de chestii periculoase. Aici se află Black Temple, un instance de o rară frumusețe, o fortăreață imensă în care se zvonește că s-ar ascunde Illidan. Spun se zvonește pentru că, dacă încerci să calci în dungeon, îți apare nonșalant mesajul "This instance is not ready yet".

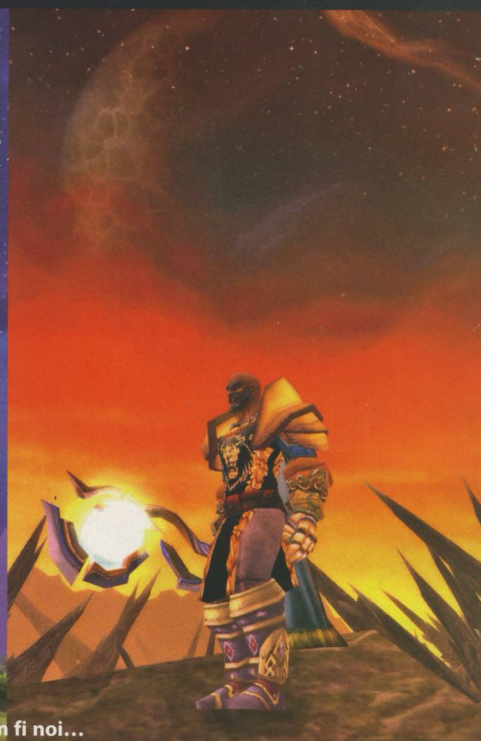


Stonebreaker Hold sunt două citadele mai mici care oferă protecție, iar în întreaga zonă veți găsi mici așezări pline ochi cu quest-uri. În fine, nelipsita instanță este Auchindoun, compusă din Auchenai Crypts (64-66), Shadow Labyrinth (65-67), Sethekk Halls (67-69) și Mana-Tombs (70-72). PVP-iștii în fine primesc turnuri de controlat, care oferă facțiunii cuceritoare un buff ce crește câștigul de experiență, damage-ul și colecționarea de Spirit Shards cu 5%.





Aceștia am fi noi...



parte, făcând abstracție de insulele suspendate, Nagrand este un tărâm pastoral, verde, care te îndeamnă la coasă... Mai multă diversitate nu cred că era posibilă. Zonele sunt foarte întinse ca suprafață, ceea ce sunt sigur că este pe placul tuturor. Blizz a căpătat o grămadă de experiență de pe urma lui WoW, pe care a aplicat-o foarte bine în expansiune. Astfel, integrarea quest-urilor în aceste spații largi a fost făcută pe complet alte principii decât până acum. Dacă zonele din Azeroth în general conțineau doar un nod principal, cele din Outlands au cam trei astfel de nod-uri. Cantitatea efectivă de quest-uri a depășit orice așteptări. Tocmai de aceea, fiecare nod este responsabil de o subzonă,

ceea ce înseamnă că rar vei fi trimis prea departe pentru a face un anumit quest. După ce vei termina cu respectivul nod, automat vei primi un quest care te va trimite la altul. Cursivitatea leveling-ului, precum și modul în care aflați istoria Outlands-ului și situația actuală sunt făcute treptat. Vă sugerez să citiți textele pentru că este atât important, cât și interesant.

Leveling Up

Ei bine, unul dintre cele mai discutate lucruri în perioada de lansare a fost cât de repede poți ajunge de la level 60 la level 70. Dacă Outlands ar fi fost conceput după



aceleași principii ca și Azeroth, leveling-ul ar fi putut dura destul de mult. Numărul imens de quest-uri însă, precum și accesibilitatea lor pentru soloing au făcut ca de la 60 la 70 să se ajungă extrem de rapid. Asta înseamnă pentru un casual player în jur de trei săptămâni și pentru un hard-core o săptămână. Recordul este de 28 de ore efective de joc. Cu alte cuvinte, level 70 este foarte ușor accesibil atât pentru cei cărora le place să joace mai mult singuri, cât și pentru cei cu pasiune pentru grupuri. Quest-urile până la nivel 70 sunt majoritatea chain-uri care duc spre final la un elite sau la un dungeon, care aproape toate cer grup. Mai nou, în textul quest-ului se specifică de câți oameni ai nevoie pentru a-l face și dacă e de grup sau mai mult raid. Acest lucru vă va da o idee mai clară asupra a ceea ce aveți de făcut. Blizzard s-a gândit că lumea va invada Outlands-ul, așa că a făcut o rată de respawn la mobii (monștri, humanoizi etc.) aproape de prost gust, însă extrem de utilă când stai la coadă sau faci farming de reputație. Probabil că, în timp, va fi modificată. De menționat că cel puțin pentru eliți, a scăzut rata de drop la item-uri, pentru a preveni tipul acela negativ de farming... Un lucru extrem de important este fără îndoială ce anume veți primi ca reward de pe urma quest-urilor. Blizz a implementat un sistem care vă va echipa din cap până în picioare cu item-uri chiar mai mult decât decente doar din questing. Cu alte cuvinte, acum merită să depui cât mai mult efort pentru a le duce la bun sfârșit. Desigur, mulți se plâng de prea multe item-uri pentru paladini, druiți și shamani și în mare parte e adevărat. Pe de altă parte însă, e valabil doar pentru primele două zone. Blade's Edge Mountains spre exemplu echipează un warrior din cap până în picioare, iar ceea ce rămâne se poate lua din Netherstorm. Mulți au sărit însă direct în Shadowmoon Valley, ceea ce i-a privat de alternative. Un alt aspect sunt câștigurile în bani, care sunt suficiente și dacă nu faceți nici un fel de comerț pentru a vă lua flying mount cu ușurință la level 70.

Rase și clase

Cele două rase, Draenei și Blood Elf, au venit din start cu niște caracteristici de clasă foarte bine gândite, cu orientare spre pvp. Atât healing-ul over time al Draeneilor, cât și Mana Drain, respectiv Arcane Torrent-ul care dă Silence schimbă un pic balanța, în primul rând în PVP. Pentru PvE, un warrior Draenei va avea șanse suplimentare de supraviețuire, iar un paladin blood elf va putea face față cu mai mult succes casterilor. Mie ambele mi se par că sunt foarte plăcut de jucat. În ceea ce privește exclusiv clasele, fiecare în parte a primit un set interesant de skill-uri de care, exceptând war-

Vedeți voi, până și Tepeș a fost în Outlands



rior-ul, care a fost cam neglijat, toată lumea e foarte satisfăcută. Spre exemplu, clasele de casteri au primit niște ajutoare, plecând de la water-elemental-ul mage-ului și până la elemental totem-urile shamanului, respectiv shadowfiend-ul priest-ului. Druidul a primit flying form, respectiv tree-from-ul. Warrior-ul nu a primit mare lucru, decât o grămadă de damage pe talent-tree-ul corespunzător. Din păcate, au distrus aproape complet abilitățile sale de tanking. Paladini și druiții au ajuns să tank-eze mai bine decât un warrior. Iar acum și hoarda are paladini.

Profesii

Ca și restul, profesiile au primit un up-

date destul de viguros. În primul rând, este vorba de noua profesie, cea de Jewelcrafting. Ea permite crearea de bijuterii gen inele și talismane, dar cel mai important este că reprezintă profesia care creează cristalele necesare socketării item-urilor. În rest, o mulțime de rețete noi, care mai de care mai interesante și mai utile, indiferent de profesie. De menționat că Draenei au bonus la Jewelcrafting, iar Blood Elves la Enchanting. Pentru că profesiile sunt invariabil legate de item-uri, am fost impresionat de numărul și diversitatea celor introduse. Pentru arme și armuri, efectele grafice sunt deosebit de lucrate, ceea ce m-a făcut de multe ori să echipez o anumită armă doar pentru că arăta impresionant. Drop-urile de la boșii din dun-



The Blood Elves

Odată cu TBC, Hoarda a primit în rândurile armatei sale un nou ajutor, în persoana Blood Elf-ilor. În ciuda tuturor zvonurilor că aceștia au ca unice abilități speciale Mana Tap, care fură mana adversarului, și Arcane Torrent, care este un soi de Silence, mai presus de toate Blood Elf-ii aduc Hoardei ceea ce nu a avut niciodată: sex appeal. Dacă până acum această facțiune era oarecum apărută de copii care joacă World of Warcraft pentru a se simți frumoși în pielea avatarului lor, acum lucrurile nu mai stau așa și este posibil ca multe dintre serverele cu o rată de Alliance: Horde mai mare de 2: 1 să experimenteze brusc o schimbare a puterii, cel puțin din punctul de vedere al numerelor.

Oricât de mult a încercat Blizzard să integreze noua rasă în rândurile Hoardei, Blood Elf-ii beneficiază de o istorie cel puțin ciudată. Inițial numiți High Elves, aceștia erau în cărțile World of Warcraft însuși comitetul de conducere al tuturor Elf-ilor, sub conducerea reginei Azshara și a fidelului ei sfătuitor, Xavius. Aceștia aveau grijă de faimoasa Well of Eternity, situată la baza orașului capital Zin-Azhari și sunt cei responsabili de deschiderea inițială a portalului prin care The Burning Legion a reușit să pătrundă în Azeroth.

În joc însă, Blood Elf-ii au apărut odată cu Warcraft III: The Frozen Throne. Ei sunt aceiași High Elves, cunoscuți și ca Highbornes, fondatorii regatului Quel'Thalas și care, pentru a-și întreține setea pentru magie, au creat așa-numita Sunwell. Cumva, ei sunt urmașii High Elf-ilor din carte, iar loialitatea lor este pusă puternic sub semnul întrebării. Inițial prieteni cu oamenii din Lordaeron, aceștia și-au întors privirea către Hoardă când bine-cunoscutul Arthas le-a făcut praf și pulbere pământul mai mult sau mai puțin natal și le-a folosit prețiosul Sunwell pentru a-l readuce la viață pe nu mai puțin celebrul Ket'thuzad. Încrezuți și egoiști ca orice Elf-i, Blood Elf-ii sunt conduși de Kael-

thas Sunstrider, care, în încercarea de a-și readuce poporul pe linia de plutire, a plecat în Outlands și l-a întâlnit pe Illidan, care i-a ajutat să își recapete puterile magice. Iată deci că Blood Elf-ii, aliații lui Illidan și ai Sylvannei, regina banshee, și ea fostă High Elf-iță, nu se pot alia decât cu Hoarda.

Cu mare surprindere, citind povestea Blood Elf-ilor și a Draenei-ilor, am constatat că ultima este mult mai bine pusă la punct. Blood Elf-ii nici ei nu mai știu cine sunt și cu cine țin, dar un singur lucru este sigur: sunt mai răi decât cei mai răi, sunt chintesența răului în World of Warcraft. Probabil această minunată trăsătură de caracter i-a ajutat să învețe arta de a fi Paladin, însă ei nu servesc sfânta Lumină, ci preferă să o forțeze să se supună voinței lor.

Zona de început a Blood Elf-ilor este însăși Quel'Thalas, iar capitala este mărețul oraș Silvermoon. Dacă Blizzard a cam dat-o în bară cu istoria Elf-ilor însetați de sânge și putere, și-a achitat greșeala cu aceste zone, care sunt pur și simplu minunate create. Atmosfera idilică este explicată astfel: cu ajutorul magiei, Blood Elf-ii au reușit la un moment dat, deși pentru scurtă vreme, să își închidă teritoriile de exterior și să mențină acolo un veșnic, blând început de toamnă în așa-numita Elwynn Forest. Silvermoon este mai mult decât impozant, mai mult decât artistic, mai mult decât mare - însă este brăzdat de o fâșie de pământ mort, rămasă în urma defilării armatei de undead a lui Arthas. Următoarea zonă a Blood Elf-ilor este Ghostlands, un soi de preambul pentru aria alăturată acestuia, Eastern Plaguelands.



The Draenei

Alianța a fost mereu facțiunea favorită a jucătorilor de World of Warcraft, iar TBC le-a adus un nou aliat în persoana Draenei-lor. Aceștia ar fi trebuit să fie „rășușca cea urâtă”, dar Blizzard s-a răzgândit și i-a făcut dizgrațioși numai de la mijloc în jos. De asemenea, le-a atașat și o coadă, iar femeile Draenei au la îndemână și o pereche de cornițe sexy. Clasa în sine nu e urâtă, dacă poți trece peste faptul că ești cam jumătate capră, însă e... ciudată, nu numai din punct de vedere fizic.

Draeneii sunt de fapt o mică parte a rasei eredar, numele lor traducându-se prin „cei exilați”. Ei nu fac parte din Azeroth și practic nu au nimic în comun cu World of Warcraft. Eredar au fost locuitorii planetei Argus, iar în timpuri imemorabile au fost conduși de trei eroi, Velen, Kil'jaeden și Archimonde. Fini cunoscători ai magiei, aceștia au captat atenția lui Sargeras, care s-a decis să îi câștige de partea sa cu clasică promisiune a unor puteri infinite. Atrăși de aceste promisiuni, Kil'jaeden și Archimonde au devenit sclavii lui Sargeras, însă Velen s-a prins că asemenea daruri nu vin fără plată și astfel a decis să fugă alături de o mână de eredari credincioși. Micul grup de fugari a primit numele de Draenei, cei exilați, precum și promisiunea solemnă a lui Sargeras & Co că vor fi vânați până la capătul lumii, oricare ar fi ea.

În fuga lor de The Burning Legion, Draeneii au găsit refugiul pe planeta numită Draenor, altfel cunoscută și sub numele de Outlands. Pe perioada exilului, Velen, ca orice alt vajnic luptător, nu a știut să facă altceva decât să se roage pentru a primi ajutor, astfel atrăgând atenția unor ființe numite naaru. Acestea sunt de fapt inamicul numărul unu al lui Sargeras și al The Burning Legion - ele sunt chintesenta a tot ceea ce este bun, altruist, fidel și drept, calități pe care le-au oferit și Draenei-lor. După spusele lui Blizzard, Draeneii sunt cea mai nobilă rasă posibilă în World of Warcraft, precum și cea mai

cunoscătoare într-ale magiei „bune”. Cum acești naaru i-au promis lui Velen că singurul lor scop este de a construi o armată a luminii care să înfrângă The Burning Legion, acesta le-a făgăduit veșnică loialitate și și-a îndrumat urmașii în a urma calea dreptății, a altruismului, a binelui.

În ceea ce privește Draenor/ Outlands, Draeneii și-au întemeiat o mică așezare în Nagrand, care nu era o zonă străină orcilor, cei de dinaintea imperiului The Burning Legion. Vorbim acum de acei orci pașnici, înțelepți, care stăpâneau arta șamanismului și care nu se luptau ca proștii cu oamenii, elfii sau dwarfii. Ei bine, Sargeras totuși s-a ținut de promisiune și a ajuns în fine să afle de ascunzătoarea Draeneilor pe Draenor, precum și că această planetă este populată și de pașnicii orci. Și ce s-a gândit el? Evident, să îi înrobească pe orci și să îi folosească pentru a-i pedepsi pe Draenei, eventual și pentru alte mici comisioane gen cucerirea Azeroth-ului. Aflând de năpasta poposită pe capetele orcilor și văzându-i cum, dintr-o populație pașnică, aceștia se transformă în niște brute ucigătoare, Draeneii au făcut ce știau ei cel mai bine să facă: și-au luat iar tălpășița și duși au fost. Numai că întâmplarea a făcut să li se strice nava spațială și astfel s-au prăbușit tocmai pe Azeroth, mai precis în zona numită Azuremyst Isle și care se continuă cu Bloodmyst Isle.

Aici te trezești în persoana unui mic Draenei care este subit învăluit de povestea cutremurătoare a dezastrului prăbușirii, iar în jurul tău se află răniți pe care tu trebuie să îi vindeci cu abilitatea specială Gift of the Naaru, indiferent că ești shaman (un plus major pentru Alianță) sau warrior. În plus, primești și o abilitate pasivă pentru tot party-ul tău, numită Heroic Presence, care funcționează cam ca o aură de paladin și oferă diverse bonusuri, în funcție de clasa pe care ți-ai ales-o.



Addon-uri recomandate

1. Ace 2 - Nu este propriu-zis un addon, ci doar o bibliotecă de funcții necesare altor addon-uri. Avantajul său este că majoritatea addon-urilor care sunt create pe baza lui Ace 2 consumă extrem de puțină memorie.

2. Metamap sau Alphamap ori Cartographer - Oricare este bun, funcțiile lor fiind doar o chestiune de preferință. Dacă îl aveți pe unul dintre ele, vă ajută enorm în orientarea pe hartă.

3. CT.... + oricare dintre mod-urile din pachetul CT. Cel mai important este probabil CT_Raid în cazul în care ghilda voastră îl folosește. Atenție, unele CT-uri nu funcționează.

4. Pachetul Auctioneer - Indispensabil pentru cei care vor să facă ceva mai mult gold...

5. ItemRack - După părerea mea, cel mai bun addon pentru seturi de echipament.

6. Pachetul Monkey - Nu pot trăi fără el, în special MonkeyQuest.

7. Pachetul Titan - Unul dintre cele mai utile addon-uri informative, deoarece suportă plugin-uri pentru aproape orice alt addon. Ceea ce face este să adauge una sau două bare înguste, superior sau inferior, cu informații absolut esențiale.

8 Alte addon-uri ar mai fi Quickloot, EquipCompare, ArkInventory, Sea, Archeologist, AltInvite, Buffwatch, DamageMeters, Khaos, MobInfo2, ScrollingCombatText, ReagentHelper, Flexbar și/sau TrinityBars etc. Acestea fac gameplay-ul mult mai plăcut și mai puțin stresant. În nici un caz nu se apropie de ideea de exploit sau cheat.

Cel mai la zi site care oferă aceste addon-uri este www.cursegaming.com.

geon-urile normale sunt sigur că ar mulțumi orice pretențios. Deocamdată, nu am informații referitoare la dungeon-urile și drop-urile de raid și va mai dura ceva până când le voi afla.

Reputație, reward-uri, attuenement

Blizzard a introdus un număr aproape copleșitor de noi facțiuni în Outlands, fiecare cu reward-urile sale, în funcție de reputație. Ceea ce este diferit față de WoW-ul original este faptul că reputația se câștigă acum pentru majoritatea dintre acestea mult mai ușor. În primul rând, este vorba despre faptul că orice quest pentru o anumită facțiune dă o grămadă de reputație, ceea ce face drumul spre revered sau exalted mult mai scurt. Ba mai mult decât atât, spre exemplu pentru Kurenai, ajungi revered fără a face prea multe quest-uri repetabile. În ceea ce privește restul facțiunilor din Azeroth, și pentru ele reputația se câștigă acum mai ușor. Unul dintre beneficiile reputației este, pe lângă cel legat de posibilitatea achiziționării unor item-uri de mare valoare, de a primi cheile pentru versiunile elite ale dungeon-urilor normale. Aceste versiuni elite scalează un dungeon de level sub 70 din Outlands sau pe cele de raid din Azeroth pentru level 70. Evident, și drop-urile vor fi pe măsură. Pentru a putea face un dungeon pe elite, e nevoie ca toți participanții să aibă cheile. Normal, pentru dungeon-urile de raid de level 70 este necesar

attunement-ul, care se obține de pe urma unor quest-uri la fel de epice ca dimensiuni și număr. Blizz nu a renunțat la farming practic, ci l-a făcut ceva mai suportabil doar. În ceea ce privește dungeon-urile și boșii lor, vom reveni într-un articol peste ceva vreme, deoarece timpul a fost un pic prea scurt pentru a călca prin toate.

PVP

Pe partea de PVP, unul dintre cele mai importante lucruri este implementarea a patru sisteme de world PVP, dintre care unul este foarte original. Este vorba despre un oraș din mijlocul zonei Nagrand, pe nume Halaa. Sistemul este pe principiul dominației. Dacă ai orașul, ai acces la reward-uri și vendori, precum și la buff-ul pentru toată zona. Cu alte cuvinte, avantajele de a-l deține sunt cât se poate de palpabile. Originalitatea contă însă în modul în care se cucerește acest oraș. El este apărat de 15 gărzi care au în jur de 1 milion health. Aceasta le face extrem de greu de bătut prin mijloace convenționale, precum și extrem de greu de vindecat. De aceea, în patru puncte din jurul orașului se pot captura niște servicii de „taxi” care te pun călare pe un mount ce merge pe un path fix, iar tu poți bombarda cu grenade orașul cu gărzi cu tot. Damage-ul făcut de grenade este foarte mare pe gărzi și respectabil pe playeri. După ce toate acele gărzi au fost eliminate, orașul este lipsit de protecția lor și poate fi atacat. Ultima linie de apărare este reprezentată de jucători. Dacă orașul nu e cucerit într-o oră, gărzile încep să repara. Sincer, este un model superb, probabil un fel de avanpremieră la Diablo III. Am câmpat deja prea mult timp Halaa, ca să fiu sincer. Pentru fiecare kill în PVP în Halaa vei primi un battletoken. Acestea, împreună cu niște research token-uri pe care le primești dacă farmați un fel de



Întrebări și răspunsuri despre flying mount:



1. Chiar zboară?

Da, dar numai în Outlands, până la limita impusă de zidul invizibil al continentului. Aproape puteți atinge bitmap-ul numit cer.

2. Cum e controlul?

Extrem de simplu. Cu Space decolezi și schimbi altitudinea și în rest cele patru direcții clasice plus mouse. Merge chiar și cu point&click. Libertatea e totală.

3. Cum te face să te simți?

Uber!

4. Poți fi dat jos de pe mount?

Categoric. Atenție la gărziile de deasupra orașelor facțiunii opuse, care întotdeauna

de sol. Unitățile range în schimb au rază de aggro și la înălțime. Așa că atenție la Warlock, care are niște DOT-uri anti-aeriene foarte eficiente.

6. În noul battleground, Eye of the Storm, îl poți folosi?

Nu, deși așa ar fi fost normal.

7. De la nivelul 60 la 70 strângi ușor cei 900 de gold

te dau jos. Unele efecte însă nu funcționează, ca de exemplu Stun. Druizii sunt extrem de periculoși deoarece shape-shifting-ul este instant. Folosesc asta ca să dea cu Moonfire în aer.

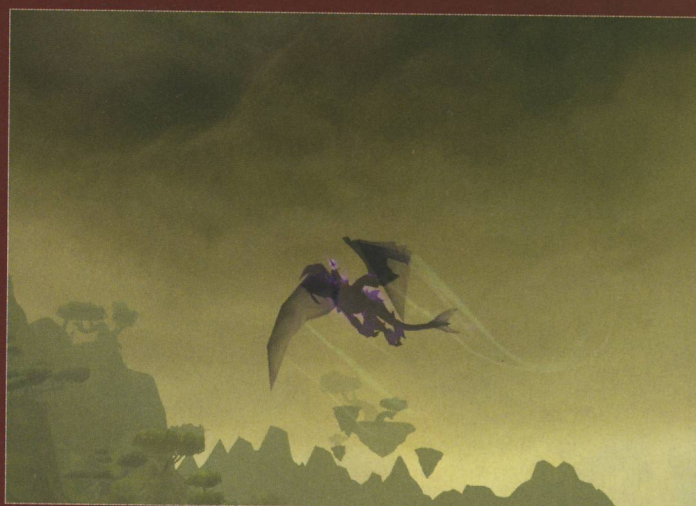
5. Cum e cu aggro-ul?

Pentru NPC-urile care nu sunt range, aggro-ul funcționează numai când zbori foarte aproape

de flying mount-ul normal care dă doar 60% viteză, cel epic dă 280%. Devine aproape la fel de rapid ca și mount-ul de flight-path.

9. Se aplică aura +20% viteză de paladin pentru flying mount?

Da. Pentru epic, viteza câștigată este imensă. Ca exemplu, să considerăm viteza când fugi ca fiind egală cu 1. Mount-ul care dă 60% vă face viteza $1 + 0,6$ adică 1,6. Aura de paladin se calculează ca 20% din viteza mount-ului pe care îl deții. Astfel, pentru cel de 1,6, viteza cu aură va fi de $1,6 + 0,2 \times 1,6$, adică $1,6 + 0,32$ 1,92. Pentru cel de 100% va fi de $2 + 0,2 \times 2$ adică 2,4, iar pentru cel de 280% va fi de $3,8 + 0,2 \times 3,8$ deci 4,56. Viteza mount-ului de flying path variază între 3,8 și 4,5. În concluzie,



necesari?

Da. Bani din questing și vânzarea de grey-uri sunt suficienți pentru a strânge 900 de gold pe parcursul a 10 niveluri. Un pic de comerț însă v-ar da o perspectivă mai sigură.

8. Merită un epic flying mount?

Da. Spre deosebire

stați pe lângă un paladin, deoarece vă dă viteză aproape dublă față de epic mount-ul terestru.

10. Cel normal este util în vreun fel, având în vedere că epic-ul terestru dă 100%?

Da. Întotdeauna distanțele parcurse în linie dreaptă sunt mai scurte.

11. Există zone de questing accesibile doar cu flying mount?

Da.

12. E adevărat că Nether Dragon-ul dă 300% viteză?

Încă nu a fost implementat, așadar nu se știe.



pudră, vă vor da posibilitatea să achiziționați de la vendorii din Halaa tot felul de item-uri interesante. Celelalte trei modele de world PVP sunt mai simple. Cel din Hellfire constă în deținerea controlului a trei turnuri pentru care primiți niște token-uri și un buff zonal de damage. Cel din Terokkar Forest nu vă dă token-uri, dar dă un buff absolut impresionant ca avantaje. Trebuie cucerite odată un număr

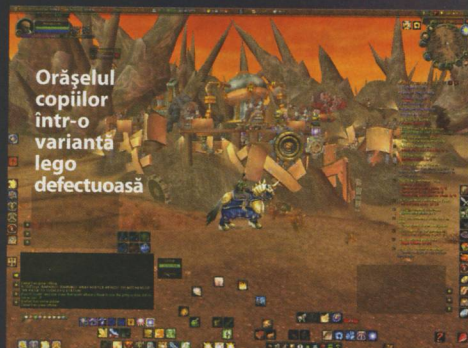
de turnuri care dau un buff de șase ore ce vă oferă damage, experiență și reputație. Cel din Zangarmarsh este asemănător cu cel din Hellfire. La capitolul battlegrounds, avem Arena, pe care deja ați experimentat-o în ultimul patch, precum și noul Eye of the Storm. Cel din urmă este un fel de combinație între Arathi Basin și Warsong Gulch, unde nu vă puteți folosi din păcate flying mount-ul, deși e

în Outlands. Cu onoarea câștigată în PVP puteți să achiziționați, ca de obicei, tot felul de item-uri interesante.

De la tehnic

Din punct de vedere grafic, Outlands a primit un update la texturi și obiecte destul de consistent, elementele grafice fiind foarte

eye-candy. Designul de nivel este deosebit în toate zonele și recunosc că am rămas cu gura căscată la dinamica Etheralilor și relieful din Blade's Edge Mountains. Singura problemă este că abundența aceasta de efecte grafice atât zonală, cât și pe obiecte, se răsfrânge negativ asupra performanțelor calculatorului. Procesoarele de generație mai veche nu prea mai fac față. 1 GB de RAM este încă suficient totuși. De asemenea, vă recomand o placă video cu 128 MB VRAM și preferabil dintr-o generație cât mai recentă. La capitolul sunet, același lucru, nu am ce să reproșez. Din nefericire, Blizz a făcut niște modificări majore la sdk-ul pentru interfață, ceea ce a dus inițial la nefuncționarea add-on-urilor. Însă lucrurile și-au mai revenit acum. Avantajul este că au fost scoase complet funcțiile care permiteau automatizarea anumitor acțiuni și autocasting-ul. Aceia dintre voi care nu folosesc add-on-uri nu se vor mai simți dezavantajați în PVP de exemplu (la revedere



Auto - Purge!!, Purge!!! Când ești șaman și dai în paladin). În rest, serverele au avut probleme și încă mai au, dar lucrurile se stabilizează din ce în ce mai mult cu fiecare downtime în parte. Lag-ul a trecut deoarece populația s-a mai omogenizat. Acum e momentul să aveți o experiență completă de World of Warcraft The Burning Crusade.

Așadar, la sfârșitul unui maraton informațional de asemenea anvergură, se cer concluzii. Nu există decât una singură, și anume că Blizz a făcut din nou o treabă excepțională, așa cum ne-a obișnuit în ultima perioadă. Expansion-ul își merită categoric toți banii.

■ Lara & Locke

► Gen MMORPG ► Producător Blizzard ►

Distribuitor Vivendi ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor P 1,8 GHZ ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE
www.wow-europe.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
9
9
10
8
9

9



Oh... gemene!





Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu
LEVEL**

Singura emisiune radio
despre jocuri de PC și
console.

Ascultă despre și câștigă
cele mai tari jocuri ale
momentului la Fanatic vs
Fanatic.

Fanatic Gamer a lansat primul tricou
Linked to the WoWrlD
cu design original Andrei Fântână
disponibil doar pe www.gameshop.ro

În fiecare sâmbătă
în rețeaua **Radio Mix**



Europa Universalis III

Et in EU III ego.

Și iată că seria Europa Universalis a ajuns la al treilea titlu. Sincer, acest fapt nu mă miră, deoarece, încă de la apariția primului membru al seriei, acest joc a stârnit interesul celor interesați de strategia la nivel înalt. Timpul și dezvoltarea motorului de strategie conceput de cei de la Paradox Interactive au confirmat în Europa Universalis 2 chiar și așteptările celor mai pretențioși consumatori de strategii virtuale, fapt pentru care o a treia versiune nu poate decât să ne deștepte cu atât mai aprig curiozitatea. Iar asta mai ales pentru că Europa Universalis III folosește motorul strategic creat pentru Hearts of Iron 2, joc de mare ținută în domeniu, care și-a stabilit o poziție de vârf între preferințele celor pasionați.

Meri pe drumul tău

Europa Universalis se distinge între alte jocuri de strategie printr-un mod aparte de modelare a obiectivelor jocului. Practic, obiectivele nu sunt fixate, cum la alte jocuri trebuie să stăpânești x provincii sau y orașe, sau să dai afară totul de pe hartă, ori să acumulezi z puncte. Partea foarte frumoasă a jocului Europa Universalis este aceea că jucătorul își stabilește singur obiectivele, după cum simte el că îl duc puterile și rațiunea. Poți, spre exemplu, să pornești jocul cu o națiune țăpână, plină de resurse, cu teritorii vaste și armate puternice. La asemenea premise de start, este clar că merită să-ți asumi niște obiective pe măsură, cum ar fi stăpânirea unor teritorii întinse, supremație pe mare, influență politică majoră și posibilitatea de a acționa discreționar într-o lume care se află la picioarele tale.



Dar, dacă ești mai modest și simți nevoia să înțelegi cum trebuie să te „porți” în condiții grele, poate chiar umiltoare, poți să alegi o națiune mică, ale cărei resurse, teritorii, armate ș.a.m.d. nu se compară nici măcar cu ale unei găști de cartier. Jocul îți lasă libertatea de a-ți fixa singur obiectivele: supraviețuirea până la capătul timpului, îmbunătățirea condițiilor de trai ale locuitorilor, creșterea forței comerciale, dezvoltarea „de nișă”, stabilirea unor relații diplomatice avantajoase cu cei slabi sau cu puternicii din jurul tău, toate acestea nu sunt cu nimic mai puțin onorante și de satisfacții dătătoare pentru cel mic decât oricare din înfăptuirile ce stau la îndemâna marilor națiuni. Europa Universalis ține, însă, și un scor pe parcursul jocului, astfel încât, dacă vrei doar să-ți faci o idee despre progresul tău sau chiar

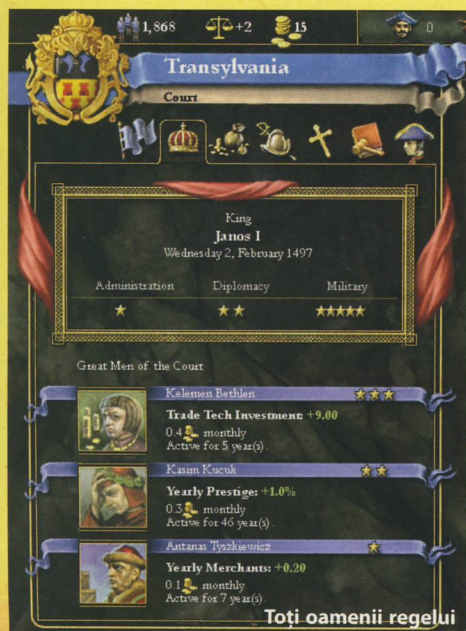
să te autodepășești în condiții potrivnice, să ai o referință absolută la finele jocului.

Timpul înseamnă cifre

Dar, pe lângă flexibilitatea sporită în a hotărî destinul supușilor tăi, mai este un element deosebit la acest Europa Universalis. Este vorba de faptul că nu avem de-a face cu o strategie pe ture, cu o Turn Based Strategy (TBS), ci cu o strategie în timp real, Real Time Strategy (RTS). Sincer, la o structură a jocului care este deosebit de complexă, cu multe elemente ce trebuie controlate strict, ar fi fost de așteptat ca Europa Universalis III să fie o strategie bazată pe ture.

Totuși, folosirea în acest joc a motorului strategic din Hearts of Iron a impus modelul în





timp real. Din fericire, întocmai precum în cazul HOI, există mai multe elemente care înlesnesc gameplay-ul și îl adaptează curgerii naturale a timpului. În primul rând, interfața jocului este foarte simplă și explicită, bazându-se în mare parte pe slide-uri, pe reglaje liniare cu cursor, cu ajutorul cărora se pot stabili ponderile diversilor parametri de dezvoltare. Este adevărat că această modalitate de abordare a interfeței este una imediată și directă, dar un pic prea mecanică, prea mult bazată pe cifre seci, iar acest lucru îndreaptă jocul mai mult către un nucleu hardcore de jucători de strategii.

Cu toate acestea, jocul nu ajunge în categoria monștrilor de cifre și grafice, precum este Supreme Ruler, care, deși modelează aproape exhaustiv realitatea, sunt cel puțin enervante pentru un jucător care mai vrea și un pic de distracție în toată chestia cu strategia. Din fericire, Europa Universalis III reușește să păstreze un echilibru între cifre și fun, iar la asta contribuie grafica mai puțin austeră decât a unui Supreme Ruler, precum și alegerea unui număr mai redus de parametri cu care se poate opera, fără a pierde, însă, din semnificația simbolică și eficacitatea în exercițiu a pârghiilor de putere și control pe care jocul vi le pune la dispoziție.

Un alt element care „îndulcește” aspectul desfășurării jocului în timp real este acela al posibilității de reglare a vitezei de curgere a timpului, precum și faptul că ai acces la toate ferestrele de date și la toate comenzile, atunci când jocul este în pauză. Astfel, în perioadele liniștite, în care aștepti doar ca timpul să-ți aducă banii în buzunare, acesta poate fi accelerat, în timp ce în vreme de război, când toate se adună deodată pe capul tău, poți pune Pauză și supraveghea și comanda totul pe îndelete. Încă o dată, Europa Universalis (întocmai precum Hearts of Iron) arată una din marile sale calități: echilibrul, dat de faptul că motorul jocului nu încearcă să impună în mod artificial și

neplăcut o structură rigidă de gameplay, cum, din păcate, alte strategii încă o fac.

Strategia universală

Despre substanța internă a jocului este atât de mult de spus încât totul poate fi rezumat foarte ușor. Pur și simplu, Europa Universalis III conține cam tot ceea ce trebuie să se afle într-un joc de strategie globală și încă ceva pe deasupra. Adică, avem toate elementele pe care le găsim în alte jocuri de gen, inclusiv cele din seria Total War (partea cu strategia din Medieval), un alde Imperial Glory, idei pe care le-am găsit în seria Imperialism, ceva din Supreme Ruler, niște aromă de Civilization și multe altele. Ceea ce reușește foarte bine Europa Universalis III este să îmbine tot ceea ce ar trebui să se afle într-un joc de strategie la nivel mondial într-un tot unitar, foarte bine echilibrat și foarte convingător, care te îndeamnă să joci mai departe și te lasă liber în alegerea propriei căi.

Este foarte adevărat că Europa Universalis III nu este un joc conceput pe baza unor mari idei de modelare simbolică, abstractă (dar, surprinzător, palpabilă), a realităților strategice, așa cum este Civ 4. Europa Universalis III abordează totul într-o manieră previzibilă, clasică, dar o face foarte bine, totul se leagă, structurile strategice sunt bine integrate, iar

curgerea jocului este firească. Singurul lucru care lipsește cu adevărat este un motor tactic precum cel din seria Total War. Cred că jocul de strategie suprem ar fi un Europa Universalis III cu bătălii pe hărți tactice precum în Medieval Total War 2 și cu lupte navale tot la nivel tactic, cu modelare meteo și de curenți marini...

La momentul actual, însă, Europa Universalis III este un joc de strategie excepțional și un excelent companion al formidabilelor Hearts of Iron 2 și Hearts of Iron 2 Doomsday. Orice pasionat de strategie ar trebui să-l încerce o vreme și este imposibil să nu fie atras de el. Iar dacă modul de joc single player ajunge să fie prea puțin pentru ambițiile unui strateg, nu trebuie deloc trecut cu vederea faptul că Europa Universalis III are un mod de joc multiplayer



foarte bun, poate chiar cel mai interesant la momentul actual, cel puțin egal cu cel de Civilization 4.

■ Marius Ghinea

► Gen RTS ► Producător Paradox Games ►
Distribuitor Paradox Interactive ► Procesor PIV 1,9 GHz
► Memorie 512 MB RAM ► Accelerație 3D 128 MB
► ON-LINE www.europauniversalis3.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
9
9
—
10
8,8



Să scoatem răul care zace-n noi!

„Marketizat” ca titlu exclusiv de GameCube, Rezidentul cel Rău și cel Patru a aterizat într-un târziu și pe PS2. Mai slăbuț, mai urățel, dar fanaticii PlayStation-ului și-au primit la timp doza de mutanți și astfel o răscoplă a fost evitată. PC-ul, ca de obicei, a rămas cu buza umflată mult timp după ce „consoliștii” decimaseră sistematic sătucul de sataniști din Pirinei. Ubisoft-ului i s-a făcut milă de milioanele de amărăți care n-au reușit să-și convingă părinții că o consolă poate fi folosită pentru o mai bună înțelegere a regulii de trei simplă și le-a promis o serie de trei portări

printre care se hlizea la procesor și șturlubaticul Resident Evil 4 (sau Biohazard 4 pentru gamerii cu ochi oblici). Celelalte două, fie iertate că trăiesc, sunt Onimusha 3 și Devil May Cry 4, dar să nu ne amintim chiar acum de ele. În fine, important e că, între două sesiuni de dus Simșii la școală și gnomii la raid, putem gusta din fructul interzis PC-ului, oricât de găunos ar fi el. Și asta e de bine...

„Viața la țară”, de Diliu Zombilescu

E imposibil să nu fi jucat măcar unul dintre cele X titluri Resident Evil, deci cred că sunteți familiarizați cu voodoo-ul genetic al companiei Umbrella și cu virusul care transformă oamenii de bine în zombie însetați de sânge de fecioară polițistă. Ei bine, Umbrella și-a trăit traiul și și-a mâncat mutagenul, iar aberațiile genetice denumite în limbaj de specialitate „morți cu poftă de viață” au fost puse la păstrare pentru un alt episod. Resident Evil 4 al nostru a ieșit oarecum din tiparele seriei și a reușit să evite cât se poate de elegant eticheta de „joc cu zombie”. Și s-a mutat în Europa, dar despre asta puțin mai încolo.

În concluzie, Resident Evil 4 „nu mai e cu

Orice ai zice,
ai dreptate



Mulțumesc, dar am
o masă și acasă





dispariția fiicei președintelui, răpită se pare de un cult misterios ce se ascunde într-o fundătură a Spaniei. Primul contact cu viața la țară este un dialog scurt (un mare pas față de RE 2, unde zombie-ul îți sărea la gât din prima, fără să zică nici „pâs!”), urmat instantaneu de un topor, în cel mai pur stil „afară de pe pământul meu”!. Lucrurile devin din ce în ce mai sumbre când ceilalți lucrători ai pământului își întrerup rânitul la porci pentru a-ți face cadou câte-o toporișcă și se întunecă de-a dreptul când află cauza comportamentului antisocial al băștinașilor, și anume „Las Plagas”, un parazit șturlubatic eliberat de un vizionar care considera că unde nu-i voință, nu există nici păcat... În fine, față de fuga continuă prin sediul poliției din Raccoon City, în Resident Evil 4 povestea nu este doar perculatorul care-ți scuipe gloanțele din pistol și merită urmărită până la capăt, măcar pentru surprizele pe care ni le rezervă. O să reîntâlniți și o veche cunoștință, dar nu vă zic cine e, pentru că nu vreau să vă stric plăcerea reverderii...

Reinventing the (s)kill...

Pe lângă jocul obișnuit de-a v-ați ascunselea cu țărani posedati, Resident Evil 4 reușește să se reinventeze. Nu foarte mult, încă n-a reușit să se debaraseze complet de obiceiurile unui „joc cu zombie”, însă este o gură de aer proaspăt într-o serie care, sincer, începuse să se învechească... Camera s-a mutat undeva în spatele lui Leon și transformă RE-ul în ceva asemănător unui „3rd person shooter”, Leon devine mai capabil și primește un tovarăș de drum (Ashley, odrasla președintelui, după ce o eliberăm), inamicii s-au făcut mai „dăștepti” și pun la cale tot felul de planuri complexe (urcă scări, dacă nu pot intra pe ușă dau buzna prin geam...) pentru a-ți lua piuitul, iar armele și upgrade-urile s-au înmulțit.

La rândul lui, ochiul dracului și-a băgat

coada și astfel cutiile și lighioanele sparte lasă în urmă premii în bani și obiecte. La început miile de pesetas adunate cu trudă și halba de aur găsită într-un butoi mi s-au părut un mod original de a „ține scorul”, dar primul comerciant neposedat întâlnit în drum m-a ușurat de bănuți, mi-a cumpărat halba și m-a lăsat cu un pistolăș potent în brațe. Negustorii îți vând pușcoace, upgrade-uri și sănătate din belșug, doar portofelul să te țină. Prețurile sunt cum sunt, un tunuleț serios ajungând să coste mai mult decât poți „economisi”, ceea ce face aproape necesar un al doilea tur de forță și constituie un motiv serios să terminăm pentru a doua și a noua oară joculețul...

Remarc și apariția mini-jocurilor tipice „consolicești”, de gen muncеște un buton, apoi sari repede la altul, doar-doar scapi de bolovanul care te urmărește sau oprești cuțitul malacului de deasupra ta. Acțiunile și comenzile contextuale nu lipsesc nici ele. Leon poate sări pe geamuri, poate dărâma scări și, cel mai important, poate trage câte un șut unui „ganados” (țărănel posedat) amețit de un glonte bine țintit. Și dacă tot vorbeam de trasul la țintă, noul „sistem de ochire”, puțin ciudat la prima vedere, dar destul de ușor de stăpânit cu puțin antrenament, încurajează economia de muniție în sensul că ne permite să-i expediem săteanului un glonțisor în scăfărlie, convingându-l astfel să moară „din prima”. Mai încolo, când din căpățâna pleznită a mutantului sare un tentacul la tine, headshot-ul nu se va mai dovedi chiar atât de sfânt... De lăudat, numărul „boșilor” a crescut simțitor, iar unii dintre ei arată de nu se poate și bat la fund infecției din restul seriei.

Controlul, puțin ciudat pentru cei neobișnuiți cu shooter-e jucate cu gamepad-ul, s-ar putea să vă dea puțin de furcă, mai ales că strafe-ul șutăristic s-a încăpățânat să nu-și găsească drum către versiunea finală, fie ea pentru console sau pentru PC-uri. Și dacă tot

zombie”, e cu „The Village People”. Nu cei cinci artiști cu orientări dubioase care cântau părinților noștri YMCA confuzându-i și mai mult, ci cu săteni autentici cu pământ între degete, coase în mână și pitici pe creier (la propriu). Ca un admirator frenetic al universului sătesc post și anterevoluționar, le dau dreptate celor de la Capcom și vă spun că nimic nu e mai înspăimântător decât un țăran autic, cu pământ, vecini și furcă. Iar dacă în bostanul îmbăcsit de aburi de sangria al săteanului și-a făcut culcuș un parazit nesperios care-l îndeamnă la tot felul de blestemății și mutații, pot spune cu mâna pe inimă că horror-ul japonez a făcut bine că a urmat exemplul veșniciei românești și s-a născut la sat. Plus că locația aleasă, adică un sătuc din mijloc de codru, și autismul ciudat al țăranilor îi dau lui Resident Evil un aer straniu nepământean... Apar mai târziu și lighioanele explicite, o reminiscență a trecutului cu mutații al lui Capcom, dar asta nu știrbește câtuși de puțin din atmosfera stranie a jocului.

Să nu dea Dumnezeu cel Sfânt să vrem bacterii, nu pământ!

Nu vă lăsați amăgiți de vălul mistic ce înconjoară cătunul ascuns în munți. În ciuda țăranilor nepământeni, aproape lovecraftieni, Capcom n-a dat-o de tot pe îmbărligături ezoterice a la Silent Hill-uri și n-a renunțat la conspirațiile cât se poate de terestre. Motivul pentru care Leon hălăduiește prin pădure, în loc să colecționeze zombie printr-o localitate urbană luată la virus de Umbrella, este





am adus PC-ul în discuție, remarc și lipsa suportului pentru mouse, o adevărată blasfemie pentru cei cu dragoste de rozătoare.

Ca să nu mă mai întind mult cu vorba, în termeni de gameplay și atmosferă, RE 4 este net superior fraților lui mai bătrâni, iar versiunea pentru GameCube își merită cu prisosință nouarii încasați de peste tot... PC-ul în schimb...

Cine n-are săteni, să (nu)-i cumpere!

Cu tot cu micile sale probleme, Resident Evil 4 (sau Biohazard 4, cum vreți voi să-l cheme) este, de departe, cel mai bun joc din serie și o să iau de guler pe oricine îndrăznește să mă contrazică. E epic, băi! Survival-ul n-a fost mai horror ca acum...

Ceea ce n-ați aflat, iar eu am evitat să vă spun până acum, e că „versiunea” pentru PC

este poate cea mai proastă portare pe care am văzut-o în ultimul timp. „Dresat” de Onimusha 3 și DMC 3 (alte două portări fușerite), n-aveam mari așteptări nici de la Resident Evil 4, dar cum versiunea de GC s-a încăpățânat să se țină departe de redacție, am zis „bloody hell, it's Christmas!” și am luat-o la butonat pe cea de PC.

Păcălit de un readme în care un bețivan cu facultate, dar fără facultăți, scrisese – cum cum scriam noi pe ziduri în pruncie sau pe brazi în cercetașie – 128 MB VRAM, 7GB spațiu pe HDD și – ia-mă, Doamne, că nu-s pregătit pentru așa ceva!!! – Pixel Shader 2.0, m-am așteptat la ceva luminițe mai poznașe, un joc de umbre, poligoane mii, shader-e făclii... și, în ultimă instanță, măcar la un efect cât de mic pe care să scrie „made in Mileniu' III”. Vax! Ce-am văzut pe GameCube e operă de artă față de ce jivină de grafică s-a cuibărit în „șapteminoosutele” meu, apărut la ani buni după hamsterul pus la muncă în consola

japanezilor de la Nintendo. Lipsesc complet efectele speciale și iluminarea. Lipsa „bombonelelor pentru ochi” nu mi se pare atât de gravă, dar să renunți complet la efectele de iluminare, și asta într-un horror, nu în a zecea „reîncarnare” a tetrisului, mi se pare impardonabil. Păi se poate așa ceva? Încă mă mir că au avut bunul simț să șurubărească puțin rezoluțiile și nu ne-au băgat pe gât și „șasesutepatruzeciu” standard, pe motiv că graficienii erau mahmuri după noaptea de revelion și nu puteau număra decât până la 307 200...

Nu mai amintesc de problemele legate de control, deoarece chinul poate fi evitat ușor investind câteva zeci de lei într-o bucătică de plastic cu butoane și manetute, denumită generic gamepad. Camera, fixată convenabil în spatele taicii Leon și un mod de „luat ținta” diferit față de restul jocurilor din serie plâng cu lacrimi amare după un mouse, dar, după cum vă așteptați, deși PC-ul are șoarec, cei de la Capcom s-au încăpățânat să-l scoată din ecuație. Eu nu i-am simțit lipsa, dar totuși... majoritatea ne așteptam ca atuurile PC-ului (mouse și Puterea Plăcii „Vidio”) să fie luate în calcul. Într-o lume ideală, o portare ar oferi o grafică net superioară și un control adaptat nevoilor celor obișnuiți cu mouse și tastatură. Trezirea! Nu trăim într-o lume ideală...

Cu toate acestea, dacă n-aveți de gând să investiți prea curând într-o consolă, asta e singura voastră șansă să faceți cunoștință cu unul dintre cele mai bune survival-horror din ultimii ani. Și cel mai bun Resident Evil. Ever. Am zis!

■ cioLAN

► Gen Action/Horror ► Producător Capcom
► Distribuitor Ubisoft ► Procesor PIV 2,4 GHz
► Memorie 1GB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB, Pixel Shader 2.0 ► ON-LINE www.capcom.com/re4

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

6
7
8
—
7
8
7,2



GUMBOY CRAZY ADVENTURES

Un flăcău se dă rotund

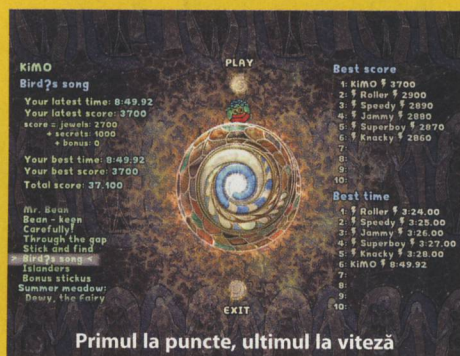
Gumboy Crazy Adventures este un joc tare ciudat, deoarece modul în care mi-a plimbat degetele de la o tastă la alta mi-a amintit imediat de fantasticul Gish, o bijuterie de joc cu care are multe în comun. Îl mai ții minte? Originalitatea și simplitatea sa debordantă sunt doar două dintre ele, jocul bucurându-se de același succes nebun în rândurile jucătorilor pentru care Gumboy a însemnat o gură de aer proaspăt într-un ocean de FPS-uri și RTS-uri. E timpul să intrăm la apă, să ne dăm rotunzi la propriu și să acceptăm provocarea din partea unui tărâm al fanteziei în care nu știm cum am ajuns și nici măcar ce căutăm acolo. Iar de aflat, nu vom afla niciodată.

Topăind printre crengi

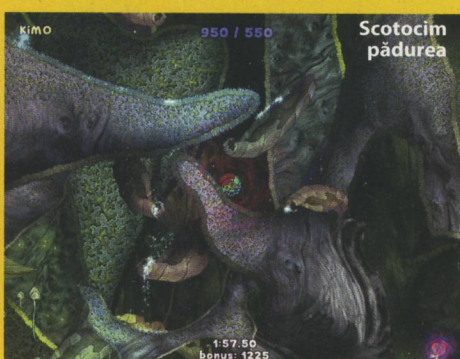
Eroul jocului este o... minge. Una cu un suflet al ei, însă oricât de mult am încercat, zău dacă am reușit să-i găsim ciudățeniei o rudă prin regnul animal, oricât de îndepărtată ar fi ea. Poate prin neolitic... Cert este că Gumboy este o minge deosebită. Comunică pe limba lui, face pe interesant, iar spre deosebire de noi, pare să știe tot ceea ce se întâmplă în jurul lui. Cinci taste (inclusiv cele patru de direcție) sunt suficiente pentru a-l ajuta să zburde de colo-colo în diverse unghiuri, să se cațere prin copaci și să dea



surprindă, schimbându-și proprietățile fizice dacă i se oferă ocazia. Se poate transforma imediat într-un balon, un pătrat sau o stea, noua formă schimbând radical modul în care se zbeugue prin nivel. Singura lui grijă este să nu se izbească de țepi sau roci ascuțite, atunci când „interpretează” rolul unui balon umplut cu aer sau cu apă, pentru simplul motiv că moare. Dar de ce face el toate scamatoriile astea rămâne un mister, aparent,



Gumboy neavând nimic mai bun de făcut decât să ajute creaturile pădurii, îndeplinind misiunile pe care acestea i le încredințează. Elfii vor prafuri strălucitoare, spiritul pădurii și-a pierdut odraslele (niște „boabe de fasole” încăpățânate), iar zânelor le e prea lene sau nu sunt în stare să se cațere singure prin copaci după baloane cu apă. Ciudată lume!



ture prin caverne, însă Gumboy reușește să

Dar vă întrebați, probabil, cum poate o mogâldeață fără mâini și picioare să care toate bazaconiile astea după ea. Nimic mai simplu: le împinge cu ajutorul unui câmp de respingere, care prinde contur în jurul său imediat ce culege un anumit tip de power-up de pe traseu. Evident că tot greul aterizează pe umerii jucătorului, deoarece manevrarea lui Gumboy cu precizie chirurgicală, de-a lungul unor obstacole mai greu de digerat, nu este doar solicitantă, dar și frustrantă în caz de eșec. Jocul îi pedepsește aspru pe absenții de la ora de fizică, ce nu sunt în stare să calculeze exact viteza cu care trebuie să lovească Gumboy un obstacol pentru a se agăța cu succes de marginea unei râpe, ca să nu mai vorbesc de sesiunile de echilibristică duse la extrem. „Încercați” să repetați aceeași greșală de cel puțin zece ori, iar tastaturile își vor dori să se fi născut plante.

Be the ball

Gumboy Crazy Adventures este o adevărată plăcere pentru ochi, iar jucându-l ai impresia că faci parte dintr-o lume fantastică zămislită de mintea unui artist. Practic, îți vine să-i parcurgi nivelurile numai pentru a admira un nou portret, chiar dacă asta înseamnă se te lovești de zeci de eșecuri. Frustrant? Cu siguranță, dar este unul dintre cele mai bune jocuri pe care le-am jucat în ultima vreme și unul foarte bine realizat din punct de vedere al gameplay-ului. Altceva nu contează.

■ KIMO

► Gen Arcade ► Producător Cinemax ►
Distribuitor Cinemax / Steam ► Procesor PIII 1 GHz ►
Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 32 MB
RAM ► ON-LINE www.gumboycrazyadventures.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
9
8
—
—
—
9

8,7



**Printre sute de
catarge**

BATTLESTATIONS MIDWAY

TM

Așteptat aproape prea tare de comunitatea de Sim-eri din jurul lumii, jocul a poposit și la noi în redacție. Întâmplător, pe lângă cele opt ore de Burning Crusade, am dedicat ceva timp și câte unei misiuni de Silent Hunter 3, care m-a adus într-un „mood” de simulatoare. Evident, după ceea ce citisem, mă așteptam ca Battlestations: Midway să-mi distragă atenția de la cel mai bun simulator de submarine de pe piață. În mare parte asta s-a și întâmplat, însă din alte motive.

Teatrul de operațiuni

Battlestations: Midway ne duce automat cu gândul la marea bătălie, între flotele americane și cele japoneze. Ca urmare, teatrul de operațiuni este Pacificul, în timpul celui de-al Doilea Război Mondial. După un tutorial destul de lung și de plictisitor, însă necesar, veți fi integrați în acțiune. Ca o paranteză și nu voi mai menționa acest lucru încă o dată,

textele propagandistice la adresa armatei americane din dialogurile personajelor din campanie sunt de-a dreptul jenante. Întotdeauna i-am

apreciat pe americani pentru patriotismul lor aproape fanatic, însă aici exagerează. Dar, ca să revenim, în campanie veți primi rolul unui ofițer recrut, al cărui nume nu contează, care este detașat la Pearl Harbour exact în ziua celebrului atac. Prima barcă va fi o vedetă torpiloare cu care veți face un pic de iureș printre forțele japoneze, lucru care vă va aduce în atenția comandaților. Ca urmare, mai departe, încet, încet veți avansa în grad de la misiune la misiune și veți ajunge până la urmă comandant al unui celebru portavion, respectiv al flotei atașate. Dacă facem abstracție de dialoguri, campania are darul de a vă face să jucați fiecare misiune cu mare plăcere, deși numai de la jumătate încolo devine într-adevăr interesantă. Singura problemă este că jumătatea e foarte aproape, întreaga campanie fiind mult prea scurtă. De

Wiiiii... Revelion pe mare!



aceea, suplimentar veți mai avea un număr de misiuni de single player, un fel de „challenges”, extrem de dificile, care mai aduc câteva ore în plus de joc.

De la cârmă la manșă

Ceea ce este interesant la acest joc nu e simularea, deoarece avem de-a face cu un arcade destul de clar, cu elemente de Sim pentru cei care știu să le recunoască. Este vorba despre faptul că aveți posibilitatea să controlați mai multe tipuri de unități, dar în același timp și să îl jucați ca pe orice RTS. Astfel, aveți la dispoziție unități navale ca vedete torpiloare, distrugătoare, crucișătoare, portavioane și submarine. Mai departe, unități aeriene de luptă, cum ar fi avioane de vânătoare, bombardiere atâr normale de tipul B52, cât și Dive Bombers și avioane torpiloare. La nivel terestru puteți controla aeroporturi. Fiecare unitate are stilul ei personal de control și, la fel ca în seria Battlefield, totul este intuitiv și extrem de ușor de învățat. Totuși, pentru cei care vor mai mult, controlul de pe harta strategică de tip RTS aduce un plus excelent gameplay-ului, deoarece intervine tactica de luptă. Aeroporturile și portavioanele sunt cele pe care le folosiți pentru a lansa escadrile de luptă, în formații și tipuri. Evident, oricând puteți sări la manșă oricărora dintre ele. Sistemul de luptă include câteva elemente de simulator, ca de exemplu faptul că distrugătoarele și crucișătoarele nu sunt foarte sensibile la torpile și de aceea va trebui să folosiți Dive Bombers sau artileria de pe nave. Pe de altă parte, o torpilă bine ținută în dreptul camerei cu muniție a navei o va scufunda rapid. Un alt exemplu este acela al kamikaze-ului. Un avion kamikaze care se va zdrobi de un distrugător deasupra camerei muniției va provoca un incendiu de proporții, care îl poate scufunda. Submarinele în schimb se comportă destul de nerealist, deoarece se ia în calcul numai rezerva de oxigen. În plus, cel puțin NPC-urile nu se

scufundă după ce sunt detectate, ci continuă să meargă cu periscopul ridicat. În single player, genul acesta de lucruri vă va aduce întotdeauna cu picioarele pe pământ.



Stând la căldurica portavionului



De la rar la epic

De pe la jumătatea campaniei veți primi comanda unor întregi baze sau flote. Acest lucru vă pregătește invariabil pentru sesiunile de multiplayer pe care vi le recomand din tot sufletul. Dacă single playerul se simte destul de artificial, în ciuda bătăliilor epice în care vă implicați, în multiplayer senzațiile ating cote serioase. Multiplayer-ul se poate juca fie în 1 contra 1, pentru cei cu skill-uri de management serioase, fie până la 4 contra 4, americani contra japonezi. În sistemul pe echipe, fiecare membru primește comanda unui anumit grup de luptă, spre deosebire de 1 contra 1, când controlați întreaga flotă. De aceea ar fi fost necesar un sistem de tip ladder pe echipe, deoarece coordonarea este extrem de importantă. Hărțile sunt dificile și de multe ori una dintre facțiuni pleacă dintr-o poziție dezavantajată. Numai inteligența

jucătorilor și coordonarea foarte bună între membrii echipei pot aduce victoria. Din nefericire, deși jocul miroase a multiplayer, producătorii nu au inclus prea multe facilități de joc. Spre exemplu, există un număr foarte redus de hărți, nu avem sistem de ranking și nu este decât un singur mod de joc. Dacă pe termen scurt asta nu e o problemă, pe termen lung duce invariabil la plictiseală. Însă probabil că vom primi update-uri în viitor.

De la una la alta

În concluzie, deși arcade, Battlestations: Midway este un joc care trebuie să vă treacă prin mână. Engine-ul grafic care îl susține este frumos și rulează pe sisteme decente fără probleme. Interesant este că nici procesorul nu pare a sta prea încărcat, chiar în condițiile în care zeci de avioane brăzdează cerul de la un capăt la altul, dublate de flote de peste 20 de nave. În ceea ce privește controlul unităților și modul în care acestea răspund la comenzi, totul este foarte ușor de învățat. Controlul damage-ului este la fel, intuitiv și la obiect. Cu alte cuvinte, chiar dacă sunteți pasionați de simulatoare și nu apreciați arcade-urile, dați o șansă acestui joc și veți primi o porție solidă de relaxare între două sesiuni de Silent Hunter 3.

■ Locke

► Gen Action-Arcade ► Producător Eidos Interactive
► Distribuitor Eidos Interactive ► Ofertant Best
Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor P 2 GHz ►
Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM ►
ON-LINE www.battlestations.net

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
7
8
9
7
8

7,8



Snipers! Incoming Kamikaze!

Wyvern Crown of Cormyr

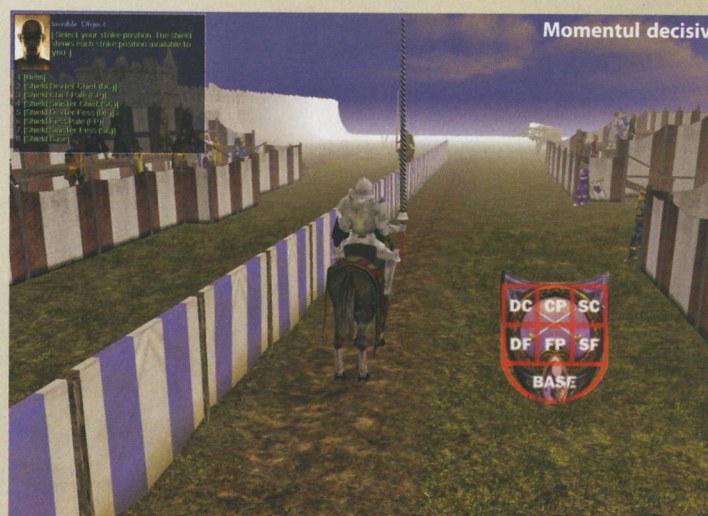
store.bioware.com/products/wyvernecrown.html

... și a ajuns călare și pe NWN-ul meu. Cam târziu, cam scump, dar a meritat. Și așteptarea și banii. Pentru cei care au deschis internetul chiar înainte de ora stingerii, Wyvern Crown of Cormyr este cel mai nou (și sper că nu ultimul) modul „cu bani” distribuit de BioWare în cadrul „programului” Premium Modules. Din nou, pentru cei mai nevinovați dintre voi, Premium Modules sunt acele module pentru care BioWare cere bani. Nu mulți, dar totuși sunt bani, și de ce ai plăti pentru un modul, când Vault-ul (nwvault.ign.com) e plin de ele? Principalele motive ar fi complexitatea și mirosul de „oficial” pe care-l emană acesta. „Oficial” înseamnă o echipă biciuită, motivată și „sponsorizată”, suport tehnic și spiritual, plus dreptul clientului de a târî BioWare-ul prin tribunale dacă modulul îi zgârie HDD-ul sau îi otrăvește pisica.

Dar să revenim la „Coroana Viermelui din Cormyr”. Pe scurt, este cel mai consistent modul oficial aruncat pe piață de BioWare de la începuturile prăvăliei virtuale de module. Peste 20 de ore de joc (mai multe dacă stați să dați de cap quest-urilor secundare), mai mult roleplaying și o cantitate mulțumitoare de hack and slash, o povestioară oarecum decentă (peste sau, în cel mai rău caz, de nivelul campaniei originale) și, cel mai important, o listă pe cât de lungă, pe atât de lată de adăugiri și îmbunătățiri aduse conceptului original.

Ca de obicei, avem de-a face cu istorioara standard a RPG-ului modern. Tu, eternul fermier tânăr și neliniștit, rămâi fără familie și, normal, pornești la drum cu gândul la răzbunare, care răzbunare se va transforma pe nesimțite într-un quest epic pentru

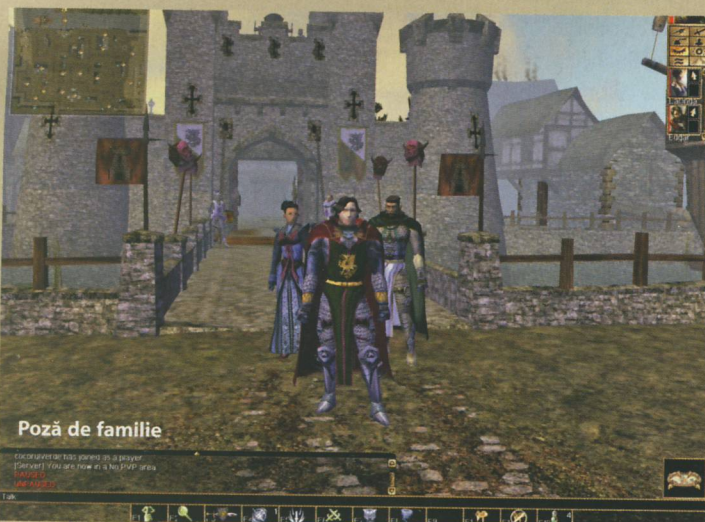
salvarea ținutului Cormyr de o fantomă la fel de epică a trecutului său întunecat. Și epic. Ce pot spune... puțin cam directă pentru gusturile unora dintre voi, clișeul nu prea lasă loc subtilităților, altfel spus... romanul de familie, pentru citit în tren sau în aeroport. Nu te alungă, dar nici n-o să povestești prea mult despre el prietenilor. Am avut, ce-i drept, parte de câteva surprize, dar au fost prea cumițele pentru a-mi schimba impresia generală. Prea mult alb și negru și prea puțin gri, dacă mă înțelegeți. Îmbucurător este faptul că oamenii de la DLA au reușit să obțină un echilibru aproape perfect între roleplaying și lupte. Skill-urile non-combative și cele conversaționale sunt puse la treabă, deci mare atenție ce alegeți. Unele quest-uri se arată doar personajelor pregătite să le



primească, „zvonacii” și unele NPC-uri folosite la quest-ul omului pot fi duse cu vorba, mituite sau păcălite în funcție de posibilitățile fiecăruia, iar acțiunile jucătorului determină reacții diferite din partea anumitor NPC-uri (nu multe și mai mult „de poză”, dar există). Toate acestea conferă modulului un grad măricel de rejucabilitate.

Dacă povestea este cum este, restul elementelor s-au bucurat de cea mai mare atenție. Este un lucru bine-cunoscut că oamenii de la DLA sunt poate cei mai pricepuți modderi cu care se mândrește comunitatea, și, ca urmare, ce-a ieșit din mâna lor merită înrămat. Chiar dacă NWN este fără urmă de îndoială cel mai „modabil” joc din ultimii X ani, are totuși limitele lui. DLA a reușit să treacă peste ele sau cel puțin să le păcălească și ne-a livrat cel mai arătos și mai consistent (în materie de „custom content”) modul. Caii sunt cea mai nouă găselniță a lui NWN, iar Wyvern Crown of Cormyr este primul mod care se poate mândri cu așa ceva. Pot fi, normal, călăriți, iar dacă sunt amenințați, sar la bătaie, mai cară câte-un item care nu-ți încapă în desagă și, cel mai important, arată bine. Sper că BioWare va proceda la fel cum a făcut-o în cazul lui Pirates of the Sword Coast și va pune gratuit la dispoziția comunității conținutul creat de DLA pentru WCoC, deoarece chiar m-aș bucura să revăd călușii și tileset-urile DLA-ului și în alte module.

Fanii romanelor cavalești se vor simți ca acasă. Pentru că unde-s cai, trebuie să existe și cavaleri, iar când se întâlnesc mai mulți cavaleri fără fecioare de salvat, deci cu prea mult timp liber la dispoziție, hop și turnirul. Și, credeți-mă, aveți ce vedea. Crește inima-n tine când îți admiri luptătorul împlătoșat până-n creștetul capului și călare pe o jivină împopoțonată în cele mai fine și colorate mătăsuri, năpustindu-se cu lancea goală în mână către nefericitul care a îndrăznit să îl provoace. Pentru a nu dezavantaja anumite clase, rezultatul unei



înfurcări cavalești depinde în mod exclusiv de capacitatea mânuitorului de mouse de a anticipa mișcările mânuitorului de lance care se năpustește asupra lui. Ar fi fost frumos ca skill-urile alese de jucător să influențeze și ele „ostilitățile”, dar asta este, merge și așa, vorba românului.

Tot în premieră a fost introdusă și o clasă de prestigiu nouă, Purple Dragon (o unitate de elită a armatei Cormyriene) și, normal, dacă am primit cai, și-au făcut apariția în peisaj skill-ul Ride și feat-ul Mounted Combat. Să fie primite. A, v-am zis că puteți câștiga bani la darts? Așa mi-am cumpărat primul căluș, aruncând vreo oră săgețe într-o

cârciumă. Minijocul respectiv este foarte interesant și merită încercat măcar o dată.

Singura slăbiciune (în comparație cu restul „ofrandei”), repet, este storyline-ul. Săracul se împiedică pe alocuri și nu este ajutat de dialoguri, care oscilează între „banale” și „de-a dreptul puerile”. O serie de situații și personaje n-au fost exploatate cum ar fi trebuit, iar finalul pare puțin grăbit și se încadrează suspect de mult în linia celorlalte module „marca BioWare”. Nu trebuie să fii expert în cititul printre rânduri ca să-ți dai seama că, teoretic, „va urma”. Că „va urma” n-ar fi o problemă, deranjant este că „va urma” doar în teorie. Aștept de mult timp o continuare a lui Witch's Wake (primul mod premium), dar nu se prefigurează nimic la orizont, deci prea mari speranțe nu-mi pun nici într-o posibilă continuare a lui WCoC... Cert este că, indiferent dacă „va urma” sau nu, în cele 24 de ore petrecute în compania lui WCoC n-a existat niciun moment în care să-mi pară rău după bănușii (și timpul) „irosiți”.

■ cioLAN

Scandal de proporții


În urmă cu ceva vreme, am fost alertat în legătură cu un scandal de proporții care se desfășoară în inima acestui MMORPG foarte popular. Eve Online a fost de multe ori evaluat ca mai apropiat de viața reală decât s-ar fi dorit, datorită engine-ului său social și economic extrem de avansat. Acest lucru a dus la tot felul de evenimente și povestiri interesante, ca de exemplu celebrul The Scam. Din păcate, apropierea aceasta de viața reală i-a făcut pe unii indivizi să sară calul și să ajungă să ștergă bariera dintre cele două lumi. Mai departe o să vă spun povestea unui producător care a pierdut destul de mult de pe urma acestui lucru.

Totul se află

Acum puțină vreme, pe forumurile Eve a apărut un topic în care un anumit individ cunoscut ca lider al unei organizații de spioni din Eve Online și care se identifică cu numele de Kugutsumen a postat niște informații care au pus comunitatea pe jar. Se pare că niște producători care aveau conturi personale de Eve Online ar fi fost implicați în unele acțiuni care nu le aduc prea multă cinste. Inițial, CCP a reușit să mențină sub control aceste informații, prin ștergerea de posturi după anumite cuvinte cheie, însă într-un final nu a putut decât să deschidă o investigație serioasă pe această temă. Ulterior a dat chiar și o declarație de presă în care în anumiți termeni confirmă aproape toată povestea lui Kugutsumen.

Spionaj

Individul acesta care a spart tăcerea este posibil să fie un cunoscut hacker internațional,

Author	Topic
 Kugutsumen Kugutsumen Dot Com	Posted - 2006.09.19 06:53:00 - [1] - Quote Edited by: Kugutsumen on 17/12/2006 18:20:05 "By way of deception, thou shalt do war" The Fountain Liberation Front's many endeavors in serving its clients' security interests have earned FLF a reputation for being extremely effective as an intelligence agency. We would like to offer the following services: * Infiltration * Corp Theft (Empire, low-sec and 0.0) [great way to demoralize your enemy] * Desinformation * Entrapment * Forum Access [some with director access] * Compromise and Blackmail * Alliance Infiltration (using alt corps) * Spy detection * Security Assessment * Penetration Test High Profile Operations: Successful operations: 1. BOB 2. ISS 3. ASCN 4. AXE 5. LV 6. OHGOD (Goonswarm) 7. V 8. RISE 9. POS 10. KOS 11. D2 12. IAC 13. XS (Xelas) 14. CC Failed operations none! You can contact me at kugutsumen@gmail.com and you may check my posting history to see some of the mess I have already done. All my services are legal and within the EULA. <i>Like other intelligence agencies, the FLF has frequently been the subject of unsubstantiated conspiracy theories. This has included purported involvement in the John F. Kennedy assassination, the death of Princess Diana, the assassination of Elie Hobeika, and more recently the September 11th attacks and the assassination of Rafik Hariri.</i> [We are hiring new agents.] -- Kugutsumen CEO, Link removed due to inappropriate content. Please contact mods@ccpgames.com for more information. -wystler "By way of deception, thou shalt do war"


care se identifică cu același nickname și care se pare că ar fi spart baza de date a FBI-ului. Fiind un jucător de Eve Online, și-a folosit abilitățile pentru a dobândi informații folositoare alianțelor din Eve, fie prin infiltrarea unor agenți în interiorul lor, fie chiar prin spargerea forumurilor Alianțelor și accesarea casuțelor de mesaje private. Așa a aflat că Alianța pe nume B.O.B., Band of Brothers, cea mai puternică practic din Eve, a avut niște avantaje de pe urma unui producător care era membru împreună cu corporația sa. Aceste avantaje au constatat în

investigarea lor. Evident, CCP l-a refuzat, lucru care nu i-a picat foarte bine. Cei implicați își riscă slujbele la CCP și să nu mai fie angajați în domeniu pentru câțiva ani buni. Oare merită să faci asta ca producător? Părerea mea este că a fost la mijloc mai mult decât prietenia cu jucătorii. Poate niște valută convertibilă de tip ISK?!

Efectele

Ei bine, nu pot să simt decât un gust amar de pe urma faptului că aflu în acest mod de ce unii sunt mai puternici decât alții într-un joc... repet, într-un joc. Ce fel de satisfacție are o alianță precum Band of Brothers de pe urma unor câștiguri de genul acesta? Eu trăiam cu impresia că B.O.B. sunt un conglomerat de jucători foarte vechi și experimentați și, deși nu îi agream, îi respectam pentru skill-urile lor. Acum mă întreb dacă nu cumva sunt un fel de sifon de venituri pe care să le convertească prin intermediul E-Bay-ului. Pe de altă parte, părerea mea este că brusc Eve Online a pierdut din popularitate deoarece lumea nu mai are încredere în faptul că se poate simți bine jucându-l. Dacă CCP a ales ca până la urmă să acopere afacerea, acest lucru ne spune multe despre ce părere are această companie referitor la comunitatea sa.

■ Locke

Author	Topic
 kieron EVE COMMUNITY MANAGER	Posted - 2007.02.07 04:16:00 - [1] Our goal is to provide the best possible game, gaming experience and development process possible. In light of that, we would like to address the recent allegations of CCP employee misconduct. CCP has taken these charges very seriously and since they surfaced we have launched a thorough investigation consisting of an examination of character histories ranging back to their creation as well as into any connected characters owned by the developers involved. This examination was performed by the same internal division which is also tasked with standard periodic audits of all developer and volunteer accounts. Areas of investigation include, but are not limited to: messaging history, financial and transactional history, combat and corporation logs, item and cash transfers and IP logs. As for the allegations themselves, they consist of two parts. The first part involved a case that happened seven months ago when a CCP employee's identity became public knowledge within his corporation. Per company policy, the incident was investigated and actions taken where appropriate, including the removal of characters whose identities were compromised. The second part of the accusations stem from a leak of information pertaining to an in-game event arc. Due to the amount of time that has passed since the planning and execution of the event arc, we have not been able to confirm nor deny the veracity of these allegations. In both cases, these accusations were recently brought forward when a player revealed the identity of numerous CCP employee characters. Since these play characters are known to belong to CCP employees, they will be removed from the game. Many of them have been around since the creation of EVE and it is most unfortunate that these developers are now forced to end their relationships with their in-game friends, but that is our policy when the anonymity of staff members has been compromised. Last summer, CCP implemented stricter monitoring procedures and audits on all CCP employees' EVE accounts. We are confident that our rigid procedures and protocol will prevent any misconduct or, at least, allow us to quickly discover it, should such an unfortunate scenario arise. As the community knows well, we at CCP enjoy not only playing EVE Online, but improving EVE and interacting with our playerbase. We feel EVE benefits from the developers playing EVE as any other members of the community do, and to impose artificial limitations - such as no access to Tranquility or special flagging on a developer's player character - would greatly hinder the development of EVE. CCP is very passionate about EVE Online and is committed to its continued growth. We hope that this statement will put this issue behind us once and for all and allow us to continue moving forward with the support of our community. kieron Community Manager, EVE Online

Ghildele și sexul

Înainte să trecem la chestiile interesante, să vă zic de ce urăsc eu iarna cu tot cu Moș Crăciunul ei cu tot. Să începem cu iarna. Iarna asta am făcut bronșită. Am vorbit 5 minute la telefon într-un ger năprasnic, iar a doua zi nu m-am mai ridicat din pat. Nici în următoarele patru. Se apropia Crăciunul, așa că mi-am pus mari speranțe în Moș că mă scoate de sub plapumă, ca să-mi iau cum se cuvine la revedere de la petrecăreții din Guild Wars și să mă mut urgent într-o cabană. M-a scăpat de bronșită și mi-a dat gripă. Păi ce afacere mai e și asta? În ajunul Crăciunului, în loc să-și facă de cap prin cabană, KiMO stătea sub plapumă. Trăsni-ți-ar farul de la sanie! S-a dus și Crăciunul ăsta pe apa sâmbetei... Dar de Revelion m-am simțit mai bine, așa că fu tare bine. A doua zi am răcit, răceala s-a transformat într-un mugure de pneumonie, iar eu m-am întors în brațele celui mai nou bun prieten al meu: patul, de care m-am atașat atât de tare încât l-am părăsit abia după o săptămână de moșmondeli prin perne. Apoi a trecut și răceala, așa că m-am lungit după mouse, mi-am târât picioarele

până în Guild Wars și am dat să văd ce mai mișcă prin noua gildă care de curând își deschisese porțile și pentru mandea. Am început să dau din gură după ai mei. Ai mei... pe nicăieri. În schimb m-am trezit că sunt singurul membru al gildei care încă-i mai poartă emblema-n cârcă. Fain, încă una care-și dă duhul în brațele mele. Gildă adică. Și cum stăteam eu cuminte cu ale mele în mijlocul mulțimii...

{sinfurela} hey

{je} hă? hei

{sinfurela} u male?

{je} ?... me Tarzan. u girl?

{sinfurela} yes. how old?

{je} aaa... 18. you?

{sinfurela} 17 u silly. do you have a webcam?

{je} maybe. why?



{sinfurela} we change pictures lol
Mda...

{je} pictures?...what pictures?

{sinfurela} I want u to take me

{je} take u where?

{sinfurela} to have sex with me u

{je} you're gay

{sinfurela} Santa?!

■ KiMO

La concursul „Abonează-te și poți câștiga”, lista câștigătorilor este următoarea:

FERENCZ ENDRE din Satu Mare a câștigat **un set de boxe Logitech X-620**.

DRANCA FLORIAN din Iași și **FILIP SIDONIA** din Baia Mare au câștigat câte un **set Logitech Tastatură+Mouse COMFORT Laser**.

ALEXANDRU VALENTIN din Brăila și **MOLDOVAN RADU VIOREL** din Cluj-Napoca au câștigat câte un **Logitech Joystick Wingman Force 3D**.

CIRIBASA CRISTIAN din Prahova și **COMLOSAN CIPRIAN** din Timișoara au câștigat câte un **Logitech Joystick Freedom 2.4**.

PANCOTAN DAN ALEXANDRU din Galșa a câștigat un **Logitech Cordless Rumblepad pentru PlayStation**.

POPESCU GEORGE din Brașov a câștigat o **telecomandă universală Logitech Harmony 688**.

GEORGESCU ALEXANDRU din Brașov a câștigat un **Logitech Cordless Rumblepad pentru PC**.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

Abonează-te și poți câștiga!



La fiecare abonament pe 12 luni oferim **GRATUIT** o șapcă **LEVEL!**



GEARS OF WAR

A ridicat ștacheta, apoi a tras linia

Am scârșnit din dinți în așteptarea zilei în care o să am un Xbox 360 sub nas și n-o să-mi fac griji că mi-l ia cineva din brațe în timp ce-mi fac de cap cu el. Despre PlayStation 3, numai de bine. Zace părăsit într-un colț al redacției și ne face cu ochiul de sub stratul de praf în care s-a îngropat, pentru că nu știe altă limbă decât cea a NTSC-ului. Deocamdată ne place PAL-ul, așadar, nexam jocuri la discreția PS3-ului care doarme la un metru de mine. Însă dacă ni le-am dori, ar trebui să dăm vorbă prin State ca să primim unul, doar unul, pentru că Sony s-a grăbit să lanseze o consolă prea cheală pentru gusturile noastre. Așteptăm oferta de Crăciun.

Pe de altă parte, Xbox 360 a reușit să strângă, de-a lungul unui an și mai bine de

existență, o colecție impresionantă de titluri după care tânjesc în continuare, însă recunosc că de salivat, am salivat după unul singur - Gears of War, jocul care a stat pe buzele oricărui fanboy îndrăgostit de 360-ul din sufragerie până în ziua lansării sale. Da, sunt un fanboy.

Coaliția

Gears of War ne aruncă în pielea lui Marcus Fenix, un soldat al Coalition of Ordered Governments (COG) de pe planeta Sera, marele său necaz fiind că a fost condamnat, iar apoi închis pentru că a refuzat să execute un ordin în Ziua Străpunerii (Emergence Day), o zi fatidică în care

Hoardele Locust au erupt din pământ și au decimat majoritatea populației cât ai bate din palme. Cine sunt ei, nimeni nu știe, majoritatea oamenilor de știință bănuind că sunt versiuni mutante ale unor forme de viață native de pe Sera. Unii susțin chiar că ar fi extraterestre. Cert este că trăiesc sub pământ, dar cum și unde anume își duc veacul nu se știe, deoarece sistemul de caverne de sub crustă se întinde la nesfârșit, singurul lucru care pare să-i afecteze fiind lumina. Oamenii văd repede avantajul și se grăbesc să prăjească solul planetei cu armele laser de pe sateliții amplasați pe orbită, distrugând nu numai locust-i, dar și o bună parte din rămășițele civilizației umane. Un gest inutil, pentru că n-au reușit să oprească invazia.



Să-mi dai și mie trei saci de cartofi când plecăm



Tartorul

Hoopaaa... Nu e casa Popescu?



Și le-am zis să nu tragă apa



După 14 ani de război, locust-ii încă mai luptă pentru controlul suprem și lichidarea rasei umane, iar noi asistăm la momentul în care un fost camarad de arme îl scoate pe Markus din pânaie, cerându-i ajutorul. Lecția de istorie ia sfârșit și începe jocul.

Epic Games a promis și a reușit să producă cel mai spectaculos joc din punct de vedere vizual pentru Xbox 360. Gears of War arată de-a dreptul incredibil de bine, începând cu mediul înconjurător răvășit de furia locust-ilor și terminând cu fețele fiecărui personaj principal în parte, totul fiind atât de detaliat, încât îți vine să caști gura de admirație în fața fiecărui nivel, de oricâte ori l-ai revedea. Bineînțeles că un televizor normal nu-i va scoate niciodată în evidență calitățile vizuale, însă cu ditamai monitorul HD din dotare am reușit să mă conving cu ochii mei de performanțele reale ale faimosului motor grafic Unreal Engine 3, setând detaliile grafice la maximum. Drept rezultat, la rezoluția de 1080i, abia dacă am băgat de seamă câte o scădere a frame-urilor, cele câteva momente intervenind numai în cazul secvențelor cinemate. Exploziile sunt uimitor de realiste, mari și frumoase, așa cum le stă lor bine, iar poziționarea perfectă a camerei în timpul sprintului (unde de la firul ierbii) duce experiența vizuală cu un pas mai aproape de perfecțiunea cinematografică, coloana sonoră lovind simultan exact acolo unde-mi place mie să încasez bașii extrași dintr-un sistem audio 5.1 cu pretenții. Este atmosferică, electrizantă și în același timp (mari cuvinte scoase prin laringele mele...) nemaipomenit de frumoasă, potrivindu-se de minune cu firul narativ al jocului. În același

timp, sunetul exploziilor este brutal, în contrast cu zgomotul înfundat produs de lanțul drujbei ce macină pieptul adversarului. Ideea atașării unei asemenea șmecherii la capătul armei de asalt a transformat atacurile la baionetă într-un deliciu vizual pentru orice maniac cu acte în regulă. Pur și simplu nu te mai saturi să „decupezi” adversari în stânga și-n dreapta, înroșind ecranul până la refuz cu dezgustătorul lor suc de roșii.

Gears of War ar fi fost însă doar un alt shooter dement într-o mulțime de shooter-e de duzină, dacă nu i-ar fi pus jucătorului la

discreție trei camarazi de nădejde pe care să-i folosească cu încredere atât în single player, cât și în multiplayer. Ca un făcut, de-a lungul campaniei, te trezești că ții cu adevărat la omul de lângă tine, deoarece soldații COG, cu ajutorul cărora Marcus Fenix trebuie să se infiltreze în inima taberei inamice, nu sunt deloc genul de răcani pe care să-i trimiți orbește în întâmpinarea gloanțelor. Spiritul camaraderesc este cât se poate de real și vizibil în dialogurile dintre ei, iar suportul pe care îl oferă în timpul luptei este esențial. Surprinzător, schema de control a acestora poate fi aplicată cu succes și în cazul multiplayer-ului, unde felul în care dai și urmezi ordinele poate crește substanțial șansele de victorie și te poate apropia mai mult de jucătorii în compania cărora îți petreci timpul liber.



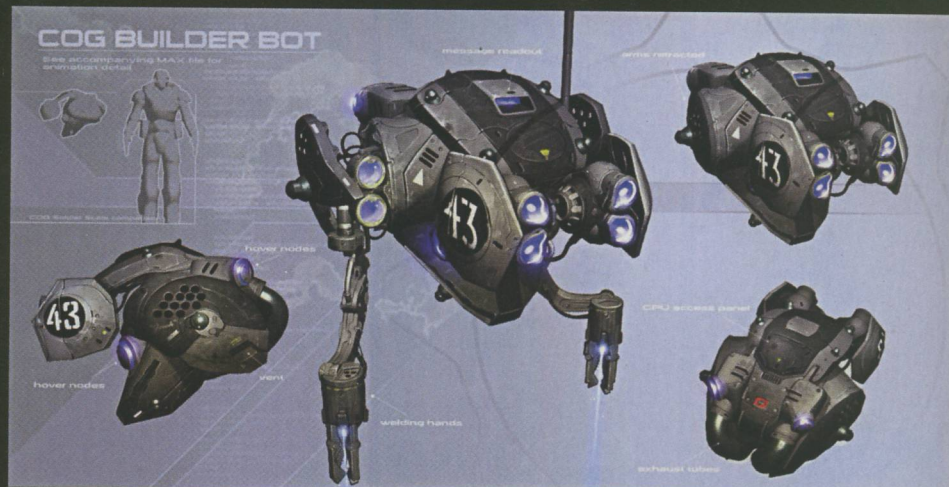
Confruntarea

Am vorbit mai devreme despre atmosferă, grafică și sunet, pentru că acestea sunt elemente care impresionează din primele momente de joacă, și am lăsat pentru final restul ingredientelor minune. În primul rând, este bine de știut că acțiunea din Gears of War este pretutindeni, este frenetică, sălbatică și foarte antrenantă. Din păcate, ar fi cam greu să vă dați seama numai din câteva rânduri cum e să trăiești cu sentimentul că după fiecare colț, din înaltul cerului sau din pământ, poate răsări o monstruozitate care să

Dacă-l prind pe ăla care mi-a călcat florile...



te zboare din șosete. Dintre toate, Berserk-ul a fost prima și cea mai impresionantă surpriză, în principal datorită faptului că mi-a rășărit în față printr-un zid. Ceea ce-l face atât de special este incapacitatea de a vedea ce se întâmplă în jurul lui, mama natură oferindu-i în schimb bestiei un auz de invidiat. Cel mai mic pas este suficient pentru a declanșa în Berserk o furie nebună, pe care nimeni și nimic nu o poate opri într-un spațiu închis, namila năpustindu-se apoi ca o nălucă prin piloni de beton, uși blindate și pereți, căutând să calce sursa zgomotului în picioare. Dar, cum orice problemă are și o soluție, Berserk-ul poate fi ucis dacă este ademenit sub cerul



BOOM!



liber, unde poate fi pulverizat cu ajutorul unei „raze a morții” trimisă de pe un satelit orbital, „tranzacția” în cauză realizându-se cu ajutorul unei arme mai puțin obișnuite - Hammer of Dawn. Inspirat, evident, de Ion Painter-ul din UT2004, căruia tot Epic Games i-a dat naștere, Hammer of Dawn nu este la fel de eficient și în multiplayer, deoarece pașii pe care un jucător trebuie să-i parcurgă pentru a declanșa prăpădul sunt prea lungi, iar

manevrarea razei ucigașe prea anevoioasă pentru a fi eficientă împotriva unui adversar în continuă mișcare.

Pe locul doi în topul groazei se clasează, la loc de cinste, Kryll-ii. Și pe bună dreptate. Cine nu s-ar îngrozi văzându-i împânzind cerul nopții, asemenea unor lilieci supradimensionați care abia așteaptă să sfășie în bucăți orice vietate suficient de neatență pentru a se deplasa în întuneric? Animalele astea mi-au adus aminte de o misiune străbătută per pedes împreună cu Rzaretha în co-op, înconjurați de bezna nopții. Pentru a ne feri de Kryll-i a trebuit să rezolvăm un veritabil joc de puzzle, ferindu-ne să călcăm în afara oazelor de lumină

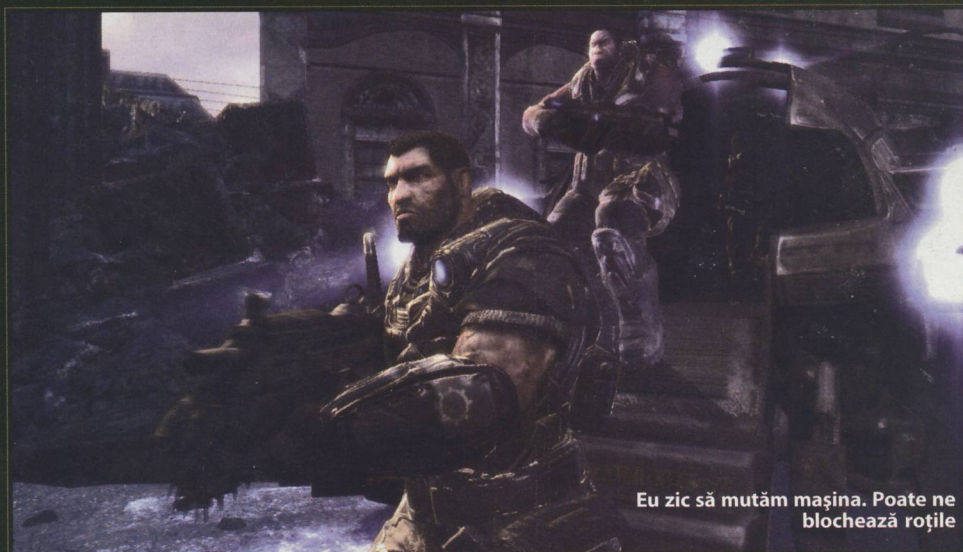
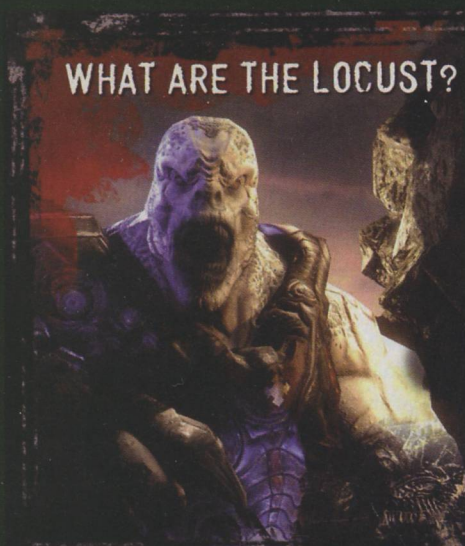
Prin el cărare
fața

proiectate de felinare și butelii cu gaz incendiate. La cel mai mic pas aiurea, hop!



Arcașul de la marginea drumului





mi l-au descompus pe Rza. Apoi a fost rândul lui să se distreze pe seama mea, îndreptând un fascicol de lumină care ar fi trebuit să mă protejeze de bezna nopții în altă direcție, exact în clipa în care respiram ușurat de partea cealaltă a unei străzi. Lista monstruoșităților este însă mai lungă, din ea răsărind nume cu rezonanță precum Boomer, o răutate de juma' de tonă care se joacă cu un lansator de grenade și urlă amuzat, „Boom!” înainte să împartă boabele, o mulțime de drone fără nume și multe alte corcitură.



La capitolul arme mă declar mai mult decât mulțumit. Am amintit deja despre multilateral dezvoltata armă de asalt și despre Hammer of Dawn, așa că le vom lăsa deoparte, arsenalul lui Fenix cuprinzând, printre altele, și un număr însemnat de

grenade cu ajutorul cărora poate surpa găurile din care răsar bestiile. Foarte eficient mod de a scurta o bătălie. Locust-ii au și ei parte de armele lor, pe care le mai scapă în zbor spre lumea de apoi, spre bucuria lui Fenix, care se grăbește să le ridice. Pușcociul este cel mai des întâlnit accesoriu din arsenalul lor, dar foarte eficient numai în cazul întâlnirilor de grad zero, adevărata bijuterie reprezentând-o arcul cu săgeți explozive. Ajunge să nimerim un Locust cu una în piept pentru a-l admira apoi cum se dezintegrează din interior într-o feerie de culori. Magnifico!

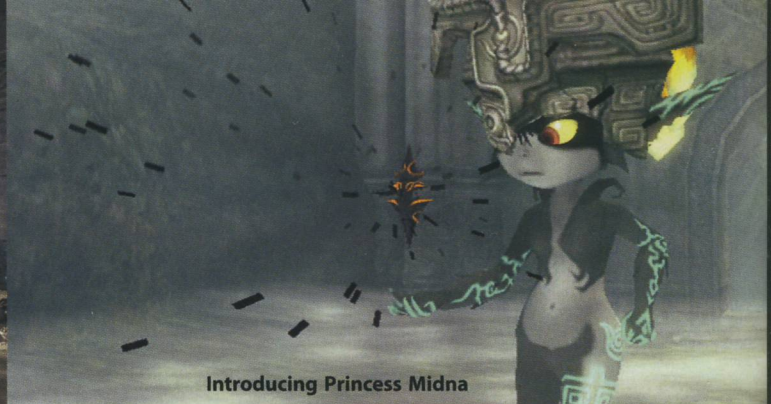
Un 10 cât casa din partea casei

Zău că i-aș da 10, dar mă împiedică stelulele. Epic Games a stors cea mai nouă versiune a engine-ului Unreal până la ultima picătură, demonstrând că Xbox 360 este o consolă suficient de puternică pentru a ne lăsa muți de uimire în fața unui joc fantastic, Gears of War reușind să se ridice la înălțimea așteptărilor și chiar să le întrecă. Controlul simplu și intuitiv face atât de ușoare manevrele evazive și de folosire a obstacolelor în fața asalturilor inamicului, încât, practic, nu-ți mai vine să lași controller-ul din mână. Mi-a oferit atât de multe momente memorabile și experiența unor ședințe multiplayer de zile mari (fie ele off-line sau on-line), încât simt că aș putea scrie încă o pagină și tot n-ar fi de ajuns să-i enumer calitățile. L-aș cumpăra și mâine, dacă nu l-aș avea deja.

■ KIMO

- Gen Action
- Producător Epic Games
- Distribuitor Microsoft Game Studios
- ON-LINE www.gearsofwar.com
- Calitate ★★★★★

Consolă Microsoft Xbox 360 oferită de
Microsoft România



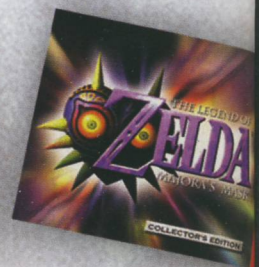
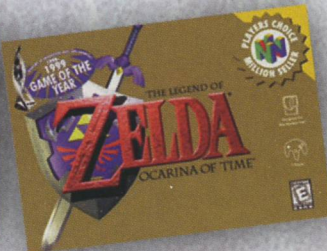
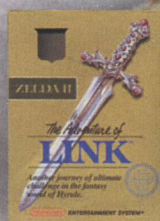
THE LEGEND OF **ZELDA**[®] Twilight Princess

Răspunsul Nintendo la next-gen

Wii-ul nu a adus doar inovație și isterie generală, ci și, lucrul cel mai important pentru unii, un nou capitol dintr-o legendă ce se întinde pe parcursul a 20 de ani. Într-adevăr, jocul a fost lansat în aceeași perioadă și pe Gamecube, dar suportul oferit de Wii și felul în care producătorii au reușit să folosească libertatea dată de această consolă au contribuit din plin la succesul acestui joc. Practic, 75% din cei care și-au cumpărat un Wii au plecat acasă și cu o copie de Twilight Princess.

*Link, he come to town
Come to save the princess Zelda
Ganon took her away
Now the children don't play
But they will when Link saves the day
Hallelujah!*

Twilight Princess este al 12-lea joc din seria Zelda, iar acțiunea are loc la câteva sute de ani distanță de evenimentele din Ocarina of Time. Debutul acestei aventuri îl surprinde pe





haios, sunt prinși de ciudatele creaturi, eroul nostru nu mai stă pe gânduri și pleacă să afle ce s-a întâmplat. Pentru zăbăucii satului totul se termină cu bine, însă Link este atacat și rănit de o ceată de bulblini, iar prietena lui Ilia este răpită.

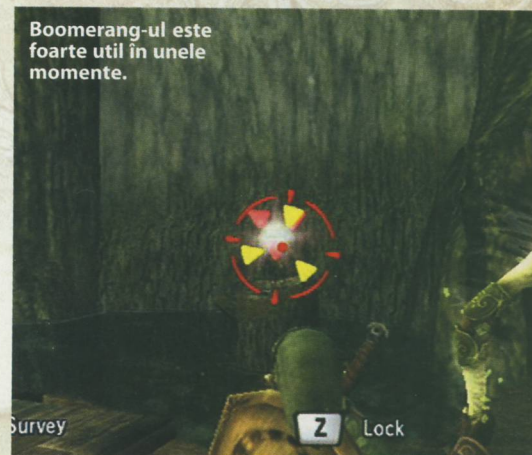
Link ducând o viață liniștită în satul Ordon din provincia Ordon. Primele obiective din joc au rolul de a ne prezenta personajele și de a ne obișnui cu controlul în acest joc. După ce se achită de diferitele sarcini primite de la consătenii lui, Link se pregătește de o călătorie spre castelul Hyrule, unde ar trebui să ofere un cadou familiei regale. Bineînțeles, alături de calul său Epona, care se află la a treia participare în joc, după Majora's Mask și Ocarina of Time. Călătoria sa este amân timer după mai multe evenimente ciudate ce au loc în împrejurimile Ordonului. Când copiii din sat, care ne-au introdus sistemul de luptă într-un mod foarte

Și pentru că de 20 de ani încoace cu Zelda nu-i iese nimic, Link pare destul de atașat de Ilia, fiica șerifului din Ordon. Încă o dată Link se trezește implicat într-o misiune de salvare, însă de data aceasta lucrurile vor fi mult mai complicate decât salvarea șușanilor. De aici încolo, nu mai dezvălui nimic, însă, cum era de așteptat, povestea din Twilight Princess este una deosebit de fascinantă, lucru specific jocurilor care se întrec prin topurile Japoniei. Pe tot parcursul jocului, acțiunile tale au o justificare solidă în storyline, element gândit în cel mai mic amănunt de Miyamoto și compania. În fiecare joc din serie a fost lăsat loc de interpretări și imaginația jucătorilor a fost pusă la lucru. Fiecare nou joc aduce și bucăți care se potrivesc în puzzle-ul general. Twilight Princess este încă o dovadă că storyline-ul unui joc, folosit cum trebuie, este o resursă extraordinară atât ca impact asupra jucătorilor, cât și în ceea ce privește costurile pentru producători și jucători. Un singur om poate crea o poveste care să transforme un joc oarecare într-un succes, fără a-i arunca banii cumpărătorului pe plăci video, RAM și procesoare.

**Now Link, fill up your hearts
So you can shoot your sword
with power
And when you're feeling all down
The fairy will come around
So you'll be brave, and not a
sissy coward**

Gameplay-ul din The Legend of Zelda: Twilight Princess este fără niciun fel de dubiu un alt plus pentru acest joc. Spre deosebire de varianta de pe GameCube, în cea de pe Wii, Wiimote-ul și NunChuck-ul îndeplinesc pe rând rolul de sabie, undiță, arc ș.a. În niciun moment pe parcursul jocului nu m-am simțit incomodat de acest controller și nici nu cred că există momentan o

Boomerang-ul este foarte util în unele momente.



metodă mai bună de a juca acest joc. Să luăm ca exemplu unul din minigame-urile din joc, prezent și în Link's Awakening și Ocarina of Time, cel în care Link se îndeletnicește și cu pescuitul. Aici Wiimote-ul ia rolul undiței, iar NunChuck-ul este folosit pe post de mulinetă. „Extraordinar!!!” a fost cuvântul cel mai des folosit de cei care treceau prin redacție când unul dintre noi se străduia să prindă un pește. Prima partidă de pescuit are loc chiar în sătucul Ordon. Adevărata distracție începe însă când ajungem în provincia Lanayru, unde avem șansa unor capturi serioase pe lacul de lângă râul Zora. Pescuitul este doar unul din multele mini-game-uri presărate de-a lungul jocului. La fel de distractive sunt și momentele când Link folosește placa de snowboard sau trebuie să tragă cu arcul în timp ce coboară cu barca pe râul Zora.

Sistemul de luptă se bazează de asemenea pe manevrarea Wiimote-ului și a NunChuck-ului într-un fel similar cu mișcările pe care le-ar presupune folosirea unei săbii în realitate. Când utilizăm arcul în schimb trebuie doar să țintim și să apăsăm un buton în momentul în care dorim să lansăm săgeata. Pe parcursul jocului vom schimba mai multe săbii, vom primi o armură nouă și, foarte important, vom învăța noi lovituri. Singura problemă este că de multe ori în timpul luptei cu sabia, o mișcare haotică a Wiimote-ului poate fi o rezolvare la fel de bună. Aceste diferențe aduse de genialul controller al Wii-ului au darul de a te implica și mai mult în joc, dacă soarta prințesei sau a Iliei nu te-au convins. Nici nu vreau să mă gândesc încă la următorul joc din serie și la ce drăconvenii le-or mai trece prin cap ăstora de la Nintendo.

Avem și câteva aspecte care diferențiază The Legend of Zelda: Twilight Princess de restul





„Un joc amânat poate fi o reușită într-un final, un joc prost rămâne un joc prost.”

Shigeru Miyamoto

Ce mai poate fi spus despre Mr. Nintendo, marele Shigeru Miyamoto? Angajat de Nintendo în 1980, acesta a creat printre altele seriile Mario, Donkey Kong sau The Legend of Zelda. Contribuția sa la dezvoltarea industriei a fost recunoscută și răsplătită prin numeroase premii importante. Totuși, faptul că a fost prima persoană care a intrat în Academy of Interactive Arts and Sciences' Hall of Fame, în anul 1998, este probabil cea mai impresionantă realizare. Pe urmele sale au călcat în timp Sid Meier, John Carmack, Will Wright sau guralivul Peter Moulineaux. Miyamoto a fost însă primul. În prezent, este Manager General la Nintendo Entertainment Analysis and Development, cea mai importantă divizie din cadrul Nintendo Japonia, axată în principal pe game developing. Chiar dacă Miyamoto are deja 55 de ani, lumea mai așteaptă în continuare multe de la el. Potrivit unor zvonuri care bântuie internetul, Miyamoto și-ar pregăti retragerea printr-un titlu nou-nouț pentru Nintendo, care să întărească echipa formată din Mario, Zelda și Donkey Kong.

identitate a Midnei. Din momentul în care ne vom întâlni cu Midna, aceasta va fi la dispoziția noastră și ne va ajuta pe parcursul jocului, nu fără a cere și ea unele mici favoruri. Dar poate că cea mai mare surpriză este adusă de faptul că pentru o perioadă de timp Link este transformat în lup. O idee genială din partea producătorilor, care nu s-au mulțumit doar să ne pună în pielea animalului, dar ne oferă și o perspectivă diferită asupra jocului. Rămăs fără arme, Link trebuie să utilizeze colții și, mai important, simțurile pentru a se putea descurca. Cu ajutorul prințesei Midna, Link trebuie să îndeplinească mai multe obiective pentru a reveni la forma inițială. Un moment interesant apare atunci când trebuie să te

acestui este faptul că boșii nu reprezintă o provocare prea mare și chiar am putea spune că nivelul de dificultate al acestui joc nu este, cu mici excepții, foarte ridicat.

**Now Link has saved the day
Put Ganon in his grave
So now Zelda is free
And now our hero shall be
Link! I think your name shall go down
into history**

- Joe Pleiman - www.joshspaulding.com/zelda.html

Grafica jocului primește nota maximă, atenție, din punct artistic. Chiar dacă din punct de vedere tehnic nu profită la maximum de potențialul consolei și, dacă ar fi să ducem discuția mai departe, nu se compară cu ceea ce vedem pe



360, PS3 și chiar pe PC, grafica din Twilight Princess răspunde cu succes pretențiilor mele pentru acest joc.

Universul născocit de genialul Miyamoto este încă o dată creat cu succes de către cei de la Nintendo, iar Twilight Princess este de acum noul „Best of The Legend of Zelda”. Must have!

■ Rzarectha

Twilight Princess este de acum noul „Best of The Legend of Zelda”

- Producător Nintendo EAD
- Distribuitor Nintendo
- Ofertant TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- ON-LINE www.zelda.com/universe/game/twilightprincess
- Calitate ★★★★★

Consolă Nintendo Wii oferită de
TNT Games, tel. 021-345.55.05



Acum înțeleg!

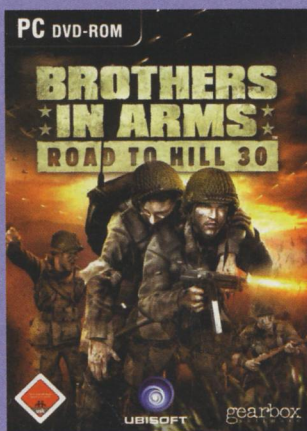


Parcă nu aş prea sări.



UBISOFT™

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc Brothers in Arms: Road to Hill 30

Sub ce nume este cunoscut jocul Resident Evil 4 în regiunea asiatică?

- a. Biotoxic 4 ☐
- b. Bilosofic 4 ☐
- c. Biohazard 4 ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Resident Evil 4 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2007.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un Thrustmaster Force Feedback Joystick

Ce putere RMS are sistemul de sunet Hercules XPS 5.1?

- a. 50 ☐
- b. 60 ☐
- c. 70 ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

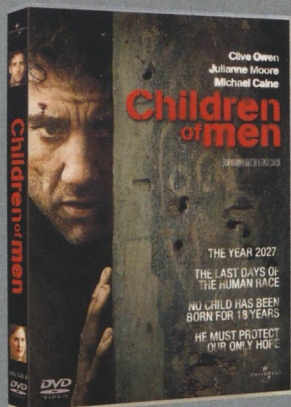
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în testul comparativ din rubrica hardware a acestui număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2007.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Children of Men

Cine este regizorul filmului Little Fish?

- a. Joel John ☐
- b. Rowan Woods ☐
- c. John Hamburg ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2007.

HARDWARE

DGT Electronic chess board USB Adevărata plăcere

Deși nu mă număr printre cei mai înfocați jucători ai acestui sport al minții, am încercat câteva partide doar de dragul acestui set. Spre deosebire de jocul clasic în care confruntarea se desfășoară între doi jucători care se află la aceeași masă, cu această soluție, operă a celor de la DGT, jocul se poate extinde de exemplu și dincolo de granițele propriiei locuințe. Până nu demult, jocul de șah cu o persoană aflată într-un alt colț al lumii se putea realiza doar într-un simulator virtual. Nimic rău în acest context, însă feeling-ul nu este același. Acest gen de joc se rezumă doar la câteva clicuri de mouse pe respectivele piese. Datorită experților de la DGT Electronic, acest aspect al jocului are o altă rezolvare. Tabla de joc, ce are exact dimensiunile și construcția unei „plăci” de dimensiuni recomandate pentru concursuri internaționale, poate „interfața” un joc cât se poate de real cu o persoană aflată într-o altă locație. Senzația pe care ți-o conferă mutarea efectivă a pieselor din lemn pe tablă face și ea parte din farmecul jocului. Așadar, această tablă de joc dispune de anumiți senzori, care pot determina exact poziția și felul pieselor aflate în joc. Interfața cu PC-ul se realizează

prin intermediul unui port USB, iar din momentul în care aplicațiile compatibile detectează această placă de șah, puteți să intrați direct în mijlocul bătăliilor online. Lista aplicațiilor care suportă acest „device” crește pe zi ce trece, însă pentru a fi siguri că jocul preferat se află în această listă, merită să vă uitați pe site-urile producătorilor pentru a intra în posesia unor eventuale update-uri sau patch-uri. Pentru că acest gen de sport pune foarte mult mintea la contribuție, puteți exersa oricând noi scheme în compania PC-ului. Cu ajutorul unor programe specializate gen ChessMaster, se pot simula diverse situații și, în funcție de mutările făcute, se pot pune bazele unor strategii. Bineînțeles, pentru a fi cât mai exacti în planificarea viitoarelor mutări, cele deja executate sunt înregistrate și în baza lor se pot genera anumite statistici.

Pentru că fiecare jucător are propriile preferințe în ceea ce privește materialul lemnos din care sunt confecționate atât piesele, cât și tabla de șah în sine, acestea sunt achiziționate separat. Tot separat se pot achiziționa și acele ceasuri – cronometru care pot să difere de la model la model în funcție de



informațiile pe care le pot afișa. De exemplu, există modele care doar cronometrează timpul de joc al fiecărui concurent, însă sunt și ceasuri care pot să afișeze și să salveze eventualele mutări sau setări personale ale jucătorilor. De asemenea, prețul de achiziție al acestora poate diferi ușor și în funcție de dimensiunile ecranului.

În general, această soluție poate fi percepută ca device ajutător, cum ar fi un joystick în cazul simulators spațiale de pe PC. Totuși, spre deosebire de un joystick, acest kit poate fi folosit și offline, în compania unui prieten.

► **Ofertant:** Asclepios Computers, ► **Telefon:** 021-222.02.72, ► **Prețuri:** placă Rosewood / Maple: 499 euro (fără TVA), **set piese Classic:** 170 euro (fără TVA), **ceas digital DGT XLRed:** 89 euro (fără TVA)

Logitech diNovo Edge Revoluția butonașelor

Printre mulțimea de produse noi care au celebrat împlinirea a 25 de ani de existență a brand-ului Logitech s-a numărat și acest diNovo Edge. După cum se vede, cei de la Logitech au prins un fir și îl urmăresc bine de tot. Se pare că majoritatea utilizatorilor de PC își doresc o tastatură cât se poate de subțire sau slim, cum vreți voi. Acest fapt aduce beneficii majore la capitele ergonomiei și confort. Adevărul este că nu i-ar plăcea nimănui să aibă în față o tastatură butucănoasă, grea, ce scoate sunete ase-

menea celor întâlnite doar prin gările de la noi când rapidu' pune frână... În concluzie, nota 10 la acest capitol.

Tastatura diNovo Edge este foarte elegantă. Încă din momentul în care o scoți din cutia sa mult prea mare, ești impresionat de stilul ei, de clasa din care face parte. Când te uiți la ea, îți dă senzația de lucru foarte scump deoarece este acoperită cu un gen de plexiglass foarte lucios, iar butoanele de pe margine sunt de tip touch-sensitive.

Fiind un model care se adresează în special PC-urilor de tip multimedia, tastatura este comercializată fără mouse. Rolul acestuia este preluat de acel touchpad rotund asemănător acelor întâlnite la anumite modele de laptopuri, regulă

care se aplică și în cazul tastelor. Ca orice tastatură fără fir, simte și ea nevoie să-și mai tragă suflul sau să-și reîncarce bateriile. Acest lucru este posibil în momentul în care poziționăm tastatura în soclul său. Odată așezată în el, tastatura își recapătă forțele necesare și scade riscul de a se depune mai mult praf pe ea.

Logitech diNovo Edge este însoțită și de o suită de aplicații, cea mai importantă fiind SetPoint. Cu ajutorul ei se pot redefini anumite taste, se pot asigna diverse task-uri sau chiar se poate schimba sensibilitatea roțiței de scroll incluse.

Pentru a-mi întări convingerea că acest gen de tastatură se adresează în special PC-urilor multimedia, am remarcat lipsa tastelor numerice. Cine este obișnuit să lucreze cu acestea va avea ceva de furcă cu tastarea lor, însă există diverse soluții, situație care se aplică și în cazul tastaturilor de laptop.

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers, ► **Telefon:** 031-402.22.92, ► **Preț:** 680 lei



Microsoft Laser Mouse 6000

Noutățile se țin lanț

Cele mai recente realizări în domeniul software ale gigantului Microsoft au impulsionat și mai puternic echipa din propriul departament hardware și, la rândul său, aceasta a realizat o gamă de produse care cu siguranță vor avea priză la public. Unul dintre acestea este modelul 6000 din categoria mouse-urilor fără fir. Punctul său forte este tehnologia de mare definiție a razei laser, capabilă să țină în

viață acest mouse indiferent de suprafața pe care va rula. În acest caz, iubitorii shooter-elor și nu numai vor fi mereu mulțumiți de performanțele sale. Toată această concentrare de forțe ar fi fost irosită dacă nu s-ar fi investit serios și în ergonomia acestuia. La acest capitol nu așa avea de ce să mă plâng din moment ce acesta se potrivește în mână ca o mânășă. Absolut toate butoanele sunt foarte bine amplasate, extrem de personalizabile, cu o roțiță de scroll nu foarte zgomotoasă. În plus, mai are și un consum foarte scăzut de curent,

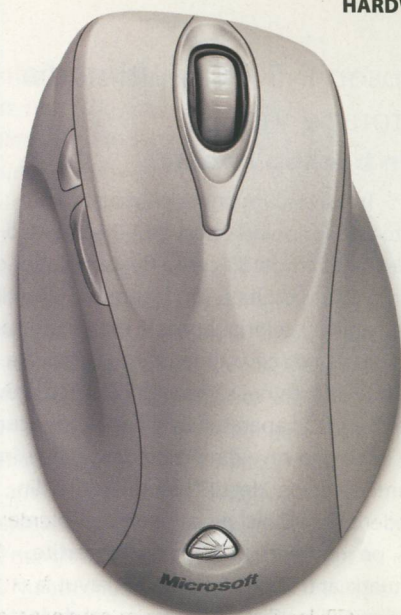
motiv pentru care timp de câteva luni nici nu e cazul să vă gândiți cum să-i schimbați acumulatorii. Microsoft Laser Mouse 6000 este perfect compatibil cu Windows Vista, însă nici celelalte sisteme de operare nu vor avea de suferit. Este recomandat însă să-i instalați aplicația ce îl însoțește pentru a vă facilita customizarea.

► **Ofertant:** Ultra PRO

Computers,

► **Telefon:** 031-402.22.92,

► **Preț:** 170 lei



HP Photosmart C6180 All-in-One

Cel mai bun „partener”

Indiferent că obișnuieți să apelați foarte des la serviciile unei imprimante rapide sau ale unui scanner de mare rezoluție, HP Photosmart C6180 poate duce la bun sfârșit job-urile acestora. Fiind un device de tip All-in-One, oricare dintre aceste funcții sau chiar combinații dintre acestea

pot fi utilizate oricând, oriunde, cu sau fără ajutorul unui PC. Ca să caracterizez acest Photosmart C6180, aș folosi doar două cuvinte: viteză și culoare. Indiferent pe care dintre ele ai pune accentul, calitatea este la ea acasă și acest lucru se vede în rezultatele obținute. Totuși, aceste lucruri implică și niște costuri, din cauza cernelii. Ea este cea care dă viață hârtiei și se găsește în șase cartușe, în șase culori diferite. Aici putem vorbi de imprimări de fotografii și, indiferent că ele provin dintr-un PC, de pe carduri foto sau sunt fotocopii ale unei alte fotografii, rezultatul este excepțional. Dacă ne uităm peste specificațiile multifuncționalei, putem vedea, de exemplu, că într-un singur minut se pot imprima sau copia 32 de pagini în format alb-negru sau 31 dacă se mai adaugă și pete de culoare. În cazul fotografiilor, situația se mai „lungeste”, însă merită. Rezoluția de imprimare este de 1200 dpi, cea a scannerului atinge valoarea de 4800 dpi, însă prin interpolare se poate urca până la 19200 dpi.

Dacă preferați munca în echipă, HP Photosmart C6180 dispune și de un modul wireless Wi-Fi prin intermediul căruia se poate obține accesul la o rețea wireless de calculatoare.

► **Ofertant:** HP Interactive Center, ► **Telefon:** 021-222.20.72,

► **Preț:** 269 euro (fără TVA)

Logitech Z-10 Interactive Speaker System

Un nou concept și în această zonă

De cele mai multe ori, un sistem de boxe, indiferent în ce formă sau combinație s-ar afla, nu este primul element cu care să-ți impresionezi prietenii. Aici vorbim totuși de sisteme de sunet mai mici ca dimensiuni și nu foarte puternice ca număr de wați. În cele mai multe cazuri, astfel de „kit-uri” audio își au locul bine meritat chiar pe birourile noastre, aranjate sau poziționate în fel și chip, după gradul de interes acordat de fiecare. Însă birourile, măsuțele sau diversii suporti pe care ne ținem PC-urile sunt de obicei foarte populate și cu alte lucruri, așa că spațiul este la mare preț. În acest caz, cei de la Logitech au venit în întâmpinarea noastră cu un nou concept al sistemelor audio de birou de tip 2.0. Noile Z-10 sunt întrutotul revoluționare atât datorită elementelor de de-

sign, cât și dotărilor tehnice. Astfel, unul dintre sateliți dispune de un sistem de butoane de tip touch-sensitive. Printr-o simplă atingere a acestora, se pot controla foarte elegant volumul, tonalitatea sunetului și interpretul sau melodia pe care o ascultați. Toate aceste modificări sunt susținute și grafic, prin intermediul unui display aflat în imediata vecinătate. Noutățile nu se opresc aici, iar pentru a profita din plin de acestea, este nevoie să instalați pe PC o aplicație dedicată acestui set de boxe. Diversele informații afișate pe ecran, comenzile date de utilizator și sunetul propriu-zis sunt transmise digital, prin intermediul unui cablu USB. În acest fel, calitatea audierii este una foarte bună, fără „intervenții” nedorite, cum se întâmpla în cazul plăcilor de sunet clasice. În plus, nici nu mai este nevoie de montarea unor fire suplimentare. Ca și în cazul sistemelor audio profesionale, amplificatorul încorporat se ocupă și de separarea frecvențelor, astfel că sunetele „înalte” sunt trimise doar către tweeter-e, în timp ce basii sau frecvențele joase sunt



direcționate către celelalte difuzoare. Pentru că la un moment dat situația o cere, Logitech Z-10 vă pune la dispoziție un conector de ieșire pentru câști și încă unul de tip input, pentru conectarea sistemului audio la o sursă de semnal analogic.

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers,

► **Telefon:** 031-402.22.92, ► **Preț:** 612 lei

Epson P-5000 Multimedia Storage Viewer

Un backup necesar

Trebuie să recunosc că vizualizarea fotografiilor pe un ecran de 1-2 țoli este o adevărată crimă. Sincer să fiu, ca posesor de cameră foto digitală, am fost pus în situația de a arăta și celorlalți pozele mărețe pe care le făcusem cu ceva timp în urmă. Așa că a trebuit să îi chinui să poată să zărească ceva pe display-ul aparatului. Se vedea ce și cum, se înțelegea ceva din pozele respective, însă o sumedenie de „detalii” erau pierdute din vedere. De PC nici nu se punea problema, așa că, pe moment, păreri erau împărțite. Situația ar fi fost altfel dacă aș fi avut la îndemână un Photo Viewer ca cel de la Epson. Luam frumușel cardul de memorie, îl atașam aici și pozele puteau fi urmărite în toată splendoarea lor pe ecranul acestuia de 4

țoli. Este soluția ideală de a le arăta și celorlalți pozele sau pentru a stoca fotografii, mai ales că spațiul pe cardul camerei mele nu este chiar foarte mare. În consecință, Epson P-5000 pune la bătaie 80 GB numai buni de pus fotografii, filmulețe și melodii. Da, filmulețe. Dacă tot ești în drumeții și afară e o vreme posomorâtă, poți sta liniștit să urmărești un film sau să asculți muzică. P-5000 știe să ruleze majoritatea tipurilor de fișiere ce sunt codate de la MPEG1 și 2 la DivX sau MPEG4. Totul se va vedea foarte bine și cursiv, atât timp cât respectivul clip nu depășește 720 x 576 pixeli în rezoluție. În ceea ce privește muzica, nu avem de ce să ne batem capul. Formate ca MP3, AAC sau WMA sunt la ordinea zilei. După caz, vizualizarea fotografiilor sau a filmelor se poate face atât pe ecranul TFT din dotare, cât și pe TV. Prezența unui conector audio/video poate facilita acest lucru. De asemenea, nici portul

USB 2.0 nu trebuie ignorat. La urma urmei, face parte din categoria conectorilor importanți, ba mai mult, dispune și de suport pentru conectarea la diverse dispozitive de imprimare ce știu să discute în „limbajul” PictBridge.

► **Ofertant:** Partenerii Epson,
► **Telefon:** N/A, ► **Preț:** 2.379 lei



DFI LanParty UT ICFX3200-T2R/G

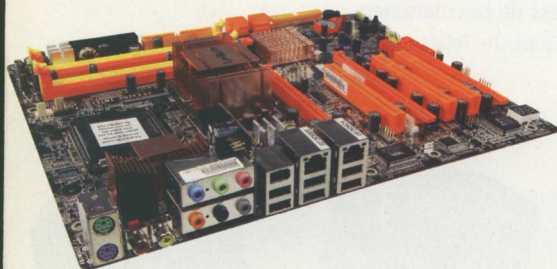
Baza tuturor plăcilor

Această placă de bază mi-a atras atenția datorită unui lucru foarte interesant. Deși dispune de un socket LGA 775 în care pot fi montate o gamă foarte variată de specii de procesoare Intel cu unul sau mai multe core-uri, chipset-ul acestei plăci de bază este nimeni altul decât RD600. Cunoscut și sub numele de

CrossFire Xpress 3200, acest chipset produs de ATI/AMD oferă cu plăcere suportul necesar procesoarelor Intel pentru tehnologia CrossFire. Cum plăcile de bază DFI se adresează în general iubitorilor de performanțe extreme, nici nu e de mirare de ce s-a apelat la această combinație. De-a lungul vremii, s-a constatat că acest chipset poate oferi acel spor de performanță pe care nici cei de la NVIDIA sau chiar cei de la Intel încă nu au reușit să îl ofere. În orice caz, istoria lui este foarte complicată și nu e cazul să o punem acum pe masa discuțiilor, de aceea am să continui cu ceea ce vă poate oferi această placă de bază. În primul rând, avem în BIOS o sumedenie de opțiuni avansate de overclocking atât pentru procesor, cât și pentru memorii, o gașcă întreagă de senzori de monitorizare. Modulul audio „Karajan” vă pune la dispoziție șase conectori jack pentru orice fel de manifestare sonoră. Partea de

rețelistică este și ea dublată de două chipset-uri Marvell, însă doar „meseriașii” pot scoate unul din ele cu rate de conectare de ordinul gigabiților. Tot la superlativ putem vorbi și de numărul de hard diskuri SATA pe care le poate „duce” fără probleme. Dacă ar fi să luăm la întrebări SouthBridge-ul ATI SB600, obținem un număr de patru porturi, la care mai adăugăm încă patru cu dedicație din partea nașului Promise PDC40719. Din toată petrecerea asta de HDD-uri nu pot decât să iasă câte un RAID 0, un RAID 1, ori 0+1, ba chiar și un RAID 5. Există o listă enormă de specificații, iar numărul conectorilor audio, USB-uri etc. este foarte mare. Așadar, dacă vreți să puneți la bătaie o stație de lucru serioasă și performantă, DFI LanParty UT ICFX3200-T2R/G pare a fi o alegere inteligentă.

► **Ofertant:** Torent Computers,
► **Telefon:** 0241-83.18.20, ► **Preț:** 809 lei



LG GBW-H10N

În sfârșit, Mr. Blue

Acum câțiva anișori, ne uitam șocați la primele unități reinscriptibile de discuri DVD. Era ceva extraordinar în comparație cu banalele CD-uri. Ei bine, am ajuns astăzi să ne uităm, ce-i drept, poate nu la fel de uimiți, dar destul de impresionați, la o nouă schimbare de generații. Nevoia tot mai mare de a stoca date a împins producătorii către noi limite. Așadar, cu modelul GBW-H10N de la LG deschidem un nou capitol în ceea ce înseamnă discurile de plastic, și-anume, discurile Blu-ray. Pe scurt noul „BD” va sta la baza stocării și redării de conținut video HD. Dacă pe un disc single-layer se pot așterne

doar 25 GB de informație, pe un disc dual-layer această cantitate de stocare se dublează. Spre deosebire de unitățile clasice CD/DVD, care folosesc raze laser roșii pentru a citi și a scrie date, în cazul discurilor BD se folosește o rază laser albastru-violet. Diferența majoră este dată de lungimea de undă mult mai scurtă decât în cazul unităților DVD. Totodată, această tehnologie este compatibilă și cu discurile DVD sau CD. Așadar, unitatea LG GBW-H10N poate atinge o rată de scriere de 4x în cazul discurilor BD-R și de 2x în cazul celor BD-RE. În ceea ce privește discurile DVD, putem vorbi de valori de 12x la discurile DVD+-R și de doar 4x în cazul discurilor DVD+-RW. La capitolul timp de acces, întâlnim valori de 170-180 ms în



funcție de tipul de disc folosit. Pentru a preveni eventualele erori de tip underrun, unitatea dispune de un buffer de 4 MB de memorie.

► **Ofertant:** Partenerii Asesoft Distribution,
► **Telefon:** N/A, ► **Preț:** 2.581 lei

Panasonic DMP-BD10

Gata pentru noul pas?

DMP-BD10 este primul model de player stand-alone de conținut de mare definiție de pe discuri Blu-ray de la Panasonic. Cu ajutorul acestui nou format se poate reda conținut HD 720p, 1080i și 1080p. Acest player are în dotare absolut tot arsenalul de accesorii și conectori pentru a putea fi integrat fără probleme într-un sistem Home Cinema. În consecință, pentru a trimite imaginea către un ecran HD se poate apela la standardul HDMI. Acesta este îmbrățișat de tot mai mulți producători de astfel de device-uri audio-video. În ceea ce privește sunetul, aici ni se pun la dispoziție o sumedenie de conectori, de la cei clasici analogici și terminând cu cei pentru transmiterea de semnal audio digital. Fără nici cea mai mică problemă, efectul de surround este automat creat datorită formatului Dolby Digital Plus. Pentru a valorifica la maximum acest lucru, vă recomand un sistem au-



dio 7.1. Cine a mai avut ocazia să butoneze un DVD player se va descurca de minune și cu controlul lui DMP-BD10. În orice caz, telecomanda e baza, deoarece cu ajutorul ei se pot opera toți parametrii dispozitivului. Cei care nu au deja în dotare un player DVD nu trebuie să se îngrijoreze. Panasonic DMP-BD10 are posibilitatea de a reda și conținut audio-video atât de pe CD-uri, cât și de pe DVD-uri. În orice caz, discurile Blu-ray vor răscuci multe minți pentru că în sfârșit încep să se schimbe vremurile și în ceea ce privește televiziunea viitorului.

► **Ofertant:** Panasonic România, ► **Telefon:** 021-224.41.94, ► **Preț:** 5.589 lei

iriver S10

Noi dimensiuni ale sunetului

Încercările coreenilor de la iriver de a lua cât mai mult din cota de piață a celor de la iPod au din ce în ce mai mult succes. De exemplu, această



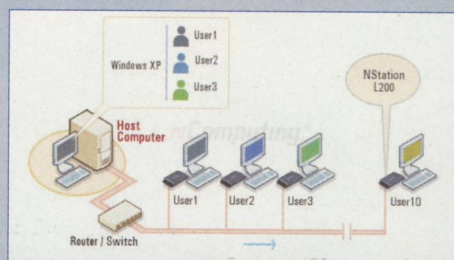
bijuterie S10 se vrea a fi răspunsul la noua generație iPod Shuffle. Dacă la capacitatea de stocare nu prea avem ce comenta pentru că vorbim de 1 GB de muzică, putem să ne legăm de suportul acumulatorilor. iriver S10 poate funcționa până la 7-8 ore, în timp ce competiția poate cânta voios chiar și 10 ore. De partea cealaltă însă, cine e cel mai șmecher și pune la bătaie un display color de tip OLED și un sunet „crystal clear”? Da, v-ați prins. Eu l-aș alege pe acesta fără să stau pe gânduri. Pot să văd ce melodii am prin el, este mult mai mic și chiar mult mai ușor. Ca playlist, conținutul poate să fie extrem de divers. Nu contează că sunt MP3-uri, WMA-uri sau OGG-uri, toate merg ca unse. Nici radioul nu e de ignorat. Vrei să auzi o știre, o dedicație, treci pe FM și te-ai pus la curent. Playerul nu este însoțit de prea multe accesorii, pentru că nici nu prea are nevoie. E suficient să îl legi la gât și nici nu îți vei da seama că există.

► **Ofertant:** Skin, Telefon: 021-316.82.00, ► **Preț:** 340 lei

NComputing Office NStation L200

Un PC, mai mulți utilizatori

Știu că sunt ciudat, dar cu soluția NStation L200 de la NComputing acest lucru devine posibil, mai ales că toți utilizatorii pot lucra pe respectivul PC în același timp. Cine a mai avut posibilitatea de a lucra pe un alt PC prin intermediul unui serviciu de tip „remote connection” își poate da seama despre ce este vorba. Deosebirea dintre soluțiile clasice și cea de față este că pot fi conectați până la 10 utilizatori în același timp, care pot lucra separat pe aceleași aplicații instalate pe acel PC și nu necesită folosirea celui de-al doilea PC doar pentru a ține în picioare interfața. NStation L200 nu face nimic altceva decât să țină acea interfață, să ofere conectivitatea standard a unui PC (monitor, tastatură, mouse, rețea etc.), nu face zgomot și este extrem de portabil. Folosind protocolul TCP/IP, nici nu este necesar ca PC-ul gazdă să fie în camera respectivă. El poate fi într-o altă cameră, la un alt etaj sau chiar pe un alt continent. În acest fel, costurile sunt mult mai mici, deoarece e vorba doar de un PC cu o cantitate de memorie îndestulătoare și de eventuale licențe pentru aplicațiile instalate. Interfața oferită utilizatorilor de NStation L200 poate avea o rezoluție maximă de 1280x1024 și poate lucra în doar 16 biți de culoare, aproximativ 65 de mii de culori. În condițiile în care acest gen de soluție este destinată în special lucrului de tip office, aceste caracteristici sunt suficiente. De exemplu, pentru a lucra normal 4-5 utilizatori, este nevoie de un PC cu un procesor la 3 GHz și o cantitate de memorie de 1024 MB. Aplicația necesară pentru



folosirea acestui gen de echipamente este destul de simplu de utilizat și pune la dispoziție un pachet întreg de opțiuni și setări pentru fiecare utilizator în parte.

► **Ofertant:** Procer Company, ► **Telefon:** N/A, ► **Preț:** 1.021 lei



Simfonii de primăvară

Cum stăteam și mă uitam la aceste punctulețe negre afișate foarte contrastant pe dragul meu monitor încercând să realizez o introducere interesantă, brusc mi-am adus aminte de începuturile sunetului redat de PC. Chiar dacă nu vă vine să credeți, a existat și așa ceva și, acum e momentul să fiți uimiți, nu seamănă deloc cu ce se „aude” astăzi. Bip, bip, bip, bip, cam așa era efectul de „surround” generat cu foarte mare migală de acel mic difuzor lipit de marginea carcasei. Eh, cei norocoși sau cu foarte muți bani alegeau variantele cu „buzz”, care tot aceleași sunete generau, însă erau puțin mai mari decât o baterie de ceas AG5. În fine, aceste detalii nu au împiedicat niciodată programatorii de jocuri sau de alte aplicații să genereze cod și pentru aceste soluții.

În doar câțiva ani, transformarea a fost uluitoare. Probabil că unii s-au supărat și au decis că e momentul să facă ceva. Rezultatele sunt extrem de vizibile, mai ales că în momentul de față se discută foarte mult despre multimedioficarea (wau) fiecărei locuințe. În lupta pentru supremație, fiecare producător mai serios a introdus pe piață propriile soluții pentru acest segment. Astfel, suntem martorii unui amalgam de standarde și tehnologii în materie de divertisment audio. Momentan, foarte muți producători de echipamente audio încearcă să creeze echipamente certificate THX. Această nominalizare THX este extrem de importantă. În urmă cu doar câțiva ani, această „marcă” se referea doar la sistemele audio instalate în cinematografe, săli de teatru etc., acolo unde fidelitatea sunetului trebuia să atingă cote maxime. Acum, cu această expansiune a cinematografului de acasă, se încearcă introducerea de astfel de echipamente audio excepționale și în această zonă. După cum este de așteptat, permisiunea de a pune logo-ul THX pe un sistem audio, video sau home cinema nu se obține chiar ușor. Standardul este destul de bine pus la punct așa că puteți să aveți încredere în acest simbol. Mai nou, există tentative de certificare a unor echipamente audio destinate autoturismelor. Altfel e viața la volan într-o mașină cu asemenea dotări. Nu știu de ce, dar am impresia că mai fericiți sunt ceilalți pasageri. Ecrane LCD montate în tetiere sau în bord, filme

de calitate, sunet excelent, tapiterie din piele, loc generos pentru picioare... pe cine mai interesează localitățile prin care treci? În orice caz, viața capătă o nouă conotație atunci când ești înconjurat de sunet și imagine de calitate.

Pentru că încă mai sunt persoane care îl așteaptă pe Moș Crăciun să vină și să le aducă astfel de cadouri, ei bine mă voi orienta către ceilalți, care nu mai au răbdare și au în plan upgrad-area propriilor lor sisteme audio cât mai rapid. Așadar, m-am luat la trântă cu câteva sisteme audio 5.1, adică șase canale audio puse și legate în așa fel încât să ne ofere senzația de surround. Cu această ocazie, am pus puținel mai mult accentul pe partea de fidelitate. Oricât de mult mi-ar plăcea să-mi relaxez mai tot timpul vecinii cu varii creații semnate de cei de la Rammstein, completați consistent cu elogii din categoria Armin van Buuren, trebuie să fiu puțin egoist și să-mi scald din când în când urechile personale și într-o atmosferă romantică, aproape cristalină. Într-o mare măsură, acest lucru s-a și întâmplat, grație sistemelor testate. Nota de performanță a avut o pondere de 90 de procente din cea finală, în timp ce restul de 10% au fost acordate în funcție de dotările suplimentare. Testarea sistemelor audio s-a făcut pe un PC dotat cu o placă de sunet Creative Audigy 2 Platinium, iar „orchestra” a fost compusă din fișiere audio codate la diferite bitrate-uri, DVD-uri cu track-uri audio „ca la mama acasă”, scene foarte incendiare din câteva filme și, cireașa de pe tort, câteva joculețe: COD2, Colin McRae Rally și un Splinter Cell. Audiție excelentă!

■ Bogdan S

#1 Logitech Z-5500 Digital

Este al doilea an consecutiv când un produs marca Logitech ocupă o poziție fruntașă la acest capitol. Deși tehnologii ca THX, DTS, Dolby Digital sunt la degetul său mic, competiția încă nu dispune de ele. Un element care diferențiază acest sistem audio 5.1 este puterea. Nu mai puțin de 505 wați pot fi dezlănțuiți doar printr-o simplă apăsare de buton. Mici „imperfecțiuni” pot fi sesizate la capitolul redare a frecvențelor în plaja de medii. În cazul în care simțiți această „lipsă”, ea poate fi corectată cu ajutorul egalizatorului plăcii de sunet.

Specificații:

Putere RMS (Wați): 505
Răspuns în frecvență (declarat): 33Hz ~ 20 KHz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 82,51, Ofertant: ProCA Romania / UltraPRO Computers, Preț: 1390 lei



#2 Altec Lansing FX 5051



Specificații:

Putere RMS (Wați): 89
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 KHz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 81,33, Skin, Preț: 732 lei

#3 Microlab X23



Specificații:

Putere RMS (Wați): 99
Răspuns în frecvență (declarat): 30Hz ~ 20 KHz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 78,24, Ofertant: Torent Computers, Preț: 329 lei

#4 Logitech X-540



Specificații:

Putere RMS (Wați): 70
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 KHz
Telecomandă: DA, Nota LEVEL: 78,2, Ofertant: ProCA Romania / UltraPRO Computers, Preț: 399 lei

Loc	1	2	3	4	5
Denumire	Logitech Z-5500 Digital	Altec Lansing FX 5051	Microlab X23	Logitech X-540	Creative Inspire T6100
Ofertant	ProCA Romania UltraPRO Computers	Skin	Torent Computers	ProCA Romania UltraPRO Computers	Romsoft
Telefon	021-3238200 / 031-4022292	021-3168200	0241-831820	021-3238200 / 031-4022292	021-2240333
Preț lei cu TVA	1390	732	329	399	294
Ieșire analogică pentru căști	DA	DA	NU	DA	DA
Nr. intrări analogice auxiliare	2	1	1	0	0
Intrare SP/DIF coaxial	DA	NU	NU	NU	NU
Intrare SP/DIF optic	DA	NU	NU	NU	NU
Conectare directă	NU	NU	NU	NU	DA
Jack-Jack	DA	DA	NU	DA	NU
Jack-RCA	NU	NU	DA	NU	NU
RCA-RCA	NU	NU	NU	NU	NU
Adaptor Jack	NU	NU	DA	NU	NU
Putere RMS (W)	505	89	99	70	76
Răspuns în frecvență declarat	33Hz ~ 20 KHz	40Hz ~ 20 KHz	30Hz ~ 20 KHz	40Hz ~ 20 KHz	40Hz ~ 20 KHz
Control volum general	DA	DA	DA	DA	DA
Control Volum Sateliți	DA	DA	DA	NU	NU
Control volum subwoofer	DA	DA	DA	DA	DA
Control joase/înalte	NU	DA	NU	NU	NU
Balans	NU	NU	DA	NU	NU
Funcție Mute	DA	NU	DA	NU	NU
Selectarea intrărilor	DA	NU	DA	NU	NU
Telecomandă	DA	DA	DA	DA	NU
Puncte suplimentare	10	8	8	8	7
Material sateliți	Plastic	Plastic	Plastic	Plastic	Plastic
Material subwoofer	Lemn	Lemn	Lemn	Lemn	Lemn
Afișaj LCD	DA	NU	DA	NU	NU
Notă Audite Filme	9	9	9	8	9
Notă Audite Muzică	8	8	8	9	8
Notă Audite Jocuri	9	9	8	8	8
Notă Audite Vol. Mare	8	8	7	8	6
Notă Calitatea Construcției	9	9	9	9	9
Notă Design	8	9	8	8	9
Rezultate					
Nota Finală Dotare	55.56	34.81	44.43	28.28	23.10
Nota Finală Performanță	85.50	86.50	82.00	83.75	81.25
Nota LEVEL	82.51	81.33	78.24	78.20	75.43

#5 Creative Inspire T6100



Specificații:

Putere RMS (Wați): 76
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 KHz
Telecomandă: NU
Nota LEVEL: 75,43, Ofertant: Romsoft, Preț: 294 lei

#6 Genius SW-HF5.1 5000



Specificații:

Putere RMS (Wați): 150
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 KHz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 74,76, Ofertant: ProCA Romania / UltraPRO Computers, Preț: 399 lei

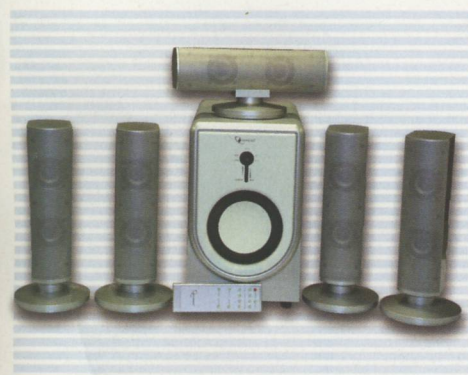
#7 Hercules XPS 5.1 70



Specificații:

Putere RMS (Wați): 70
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 KHz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 69,58, Ofertant: UbiSoft Romania, Preț: 240 lei

#8 Gembird WCS-YF300



Specificații:

Putere RMS (Wați): 105
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 KHz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 64,67, Ofertant: Everit Grup, Preț: 358 lei

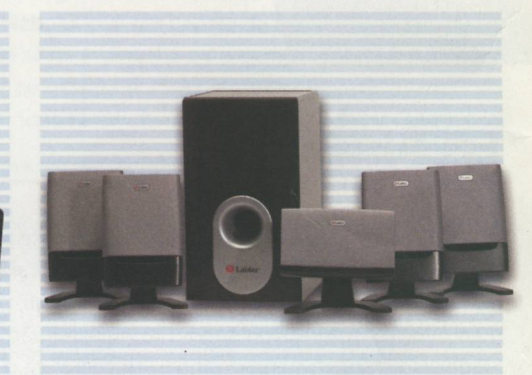
#9 Altec Lansing VS3251



Specificații:

Putere RMS (Wați): Skin
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 17 KHz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 60,37, Ofertant: Skin, Preț: 249 lei

#10 Labtec arena 685



Specificații:

Putere RMS (Wați): 53
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 KHz
Telecomandă: NU
Nota LEVEL: 51,35, Ofertant: ProCA Romania, Preț: 241 lei

Loc	6	7	8	9	10
Denumire	Genius SW-HF5.1 5000	Hercules XPS 5.1 70	Gembird WCS-YF300	Altec Lansing VS3251	Labtec arena 685
Ofertant	ProCA Romania UltraPRO Comp. / Romsoft	UbiSoft Romania	Everit Grup	Skin	ProCA Romania
Telefon	021-3238200 / 031-4022292 / 021-2240333	0215690600	021-4103466	021-3168200	021-3238200
Preț lvi cu TVA	399	240	358	249	241
Ieșire analogică pentru căști	NU	DA	NU	DA	NU
Nr. intrări analogice auxiliare	3	0	1	1	0
Intrare SP/DIF coaxial	NU	NU	NU	NU	NU
Intrare SP/DIF optic	NU	NU	NU	NU	NU
Conectare directă	NU	NU	NU	NU	NU
Jack-Jack	NU	DA	NU	DA	DA
Jack-RCA	DA	NU	NU	NU	NU
RCA-RCA	DA	NU	DA	NU	NU
Adaptor Jack	DA	NU	NU	NU	NU
Putere RMS (W)	150	70	105	70	53
Răspuns în frecvență declarat	40Hz ~ 20 KHz	40Hz ~ 20 KHz	40Hz ~ 20 KHz	40Hz ~ 17 KHz	40Hz ~ 20 KHz
Control volum general	DA	DA	DA	DA	DA
Control volum sateliți	DA	NU	DA	DA	NU
Control volum subwoofer	DA	DA	DA	DA	DA
Control joase/înalte	NU	NU	NU	NU	NU
Balans	NU	NU	NU	NU	NU
Funcție Mute	DA	NU	DA	DA	NU
Selectarea intrărilor	DA	NU	DA	DA	NU
Telecomandă	DA	NU	DA	DA	NU
Puncte suplimentare	8	7	7	7	3
Material sateliți	Lemn	Plastic	Plastic	Plastic	Plastic
Material subwoofer	Lemn	Lemn	Lemn	Lemn	Lemn
Afișaj LCD	NU	NU	DA	NU	NU
Notă Audite Filme	8	8	7	7	4
Notă Audite Muzică	7	7	6	6	5
Notă Audite Jocuri	8	7	7	7	5
Notă Audite Vol. Mare	8	7	6	5	5
Notă Calitatea Construcției	8	8	7	7	8
Notă Design	8	8	8	5	6
Rezultate					
Nota Finală Dotare	43.32	23.04	39.24	38.91	16.21
Nota Finală Performanță	78.25	74.75	67.50	62.75	55.25
Nota LEVEL	74.76	69.58	64.67	60.37	51.35



Apple iPhone

Utilizarea unui telefon care nu are în dotare o tastatură „clasică” este ca o joacă de copii. Apple iPhone, mult așteptatul device ce întrunește funcțiile unui telefon mobil, MP3 player și PDA are un design deosebit. Toate funcțiile acestuia pot fi accesate mult mai simplu prin intermediul ecranului său sensibil la atingere. În funcție de preferințele muzicale ale posesorului, este disponibil în două versiuni, cu 4, respectiv 8 GB spațiu de stocare. Datorită ecranului său „imens” și posibilității de conectare wireless, se poate naviga în condiții optime pe internet sau se pot accesa diverse aplicații. Ca sistem de operare, are Mac OS X v10.4, ce este însoțit de o sumedenie de alte aplicații utile. Camera foto încorporată dispune de un senzor de 2 megapixeli și cu aceasta puteți obține fotografii la rezoluții maxime de 1600 x 1200 pixeli. Un mare dezavantaj al său este legat de prețul de achiziționare, însă cine nu dispune încă de un iPod se poate orienta spre acest Apple iPhone.

Specificații Apple iPhone

Rețele:	GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, EDGE, Bluetooth, USB 2.0, Wi-Fi 802.11 b/g
Dimensiuni:	115 x 61 x 11 mm
Greutate:	135 g
Display1:	TFT – 16 milioane culori, 320 x 480 pixeli
Camera foto:	2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, M4A, eACC+
Suport Java:	N/A
Radio FM inclus:	NU
Jocuri incluse:	NU
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	maximum 5 ore

LG Shine

După tot vuietul creat de seria Chocolate a celor de la LG, producătorii coreeni au decis să meargă mai departe. Noul model Shine vine pe piață cu un design nou, mai „fioros”, cu o carcasă ce imită foarte bine metalul. Pentru persoanele care obișnuiesc să-și admire înfățișarea, producătorii au inclus un ecran TFT cu efect de oglindă. Cantitatea de memorie internă este în jur de 45 MB, ea putând fi extinsă cu ajutorul cardurilor de memorie microSD.

Printre cele mai utilizate opțiuni ar putea fi și camera foto de 2 megapixeli, pe care, mai nou, orice telefon de ultimă generație încearcă să o includă.

Dimensiuni: 98 x 51 x 14 mm

Greutate: 115 g

Display1: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion

Stand-by: N/A

Talk time: N/A



Asus P735



Deși sunt mai cunoscuți pe piața noastră pentru diverse componente pentru PC, cei de la Asus au în portofoliu și câteva terminale GSM. Printre cele mai recente modele se numără și P735, care se vrea a fi un device mult mai avansat decât un simplu telefon. P735 dispune și de un procesor Intel Xscale ce rulează la frecvența de 520 MHz, de 64 MB de memorie SDRAM și de 256 MB Nand Flash. Având asemenea caracteristici, ar fi fost chiar păcat dacă nu ar fi inclus și funcțiile unui Pocket PC: aplicații Office (Word, Excel, Power Point

etc.), aplicații pentru vizualizarea de fotografii și, de ce nu, redarea de materiale audio-video. Accesul la internet se poate realiza fie prin 3G, fie printr-o metodă mai ieftină folosind rețelele Wi-Fi.

Dimensiuni: 109 x 59 x 19mm

Greutate: 143 g

Display: TFT – touchscreen – 65.000 culori, 240 x 320 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion 1300 mAh

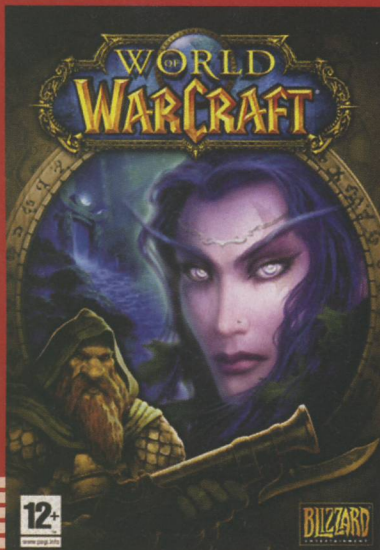
Stand-by: N/A

Talk time: N/A

BogdanS

best
distribution

CONCURS LEVEL ȘI



**Câștigă unul dintre cele
20 de pachete de trial de 14 zile
pentru World of Warcraft**

**Câte rase noi au fost introduse în World of Warcraft:
The Burning Crusade?**

- a. 1
b. 3
c. 2



Răspunsul îl găsești în articolul despre

World of Warcraft: The Burning Crusade din acest număr al revistei.

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2007.

Câștigătorii lunii ianuarie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Rayman 10TH Anniversary a fost câștigat de Polcov Nicu Sorin din Sighet.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele de 20 de pachete trial de 14 zile au fost câștigate de către următorii participanți: Niscoveanu Camelia Ramona din Cotești, Puiu Costin Bruno din Câmpulung-Muscel, Trăilă Leonard Alexandru din Roșiorii de Vede, Grama Dan Marius din Făgăraș, Candidatu Cristian din Alexandria, Comloșan Ciprian din Timișoara, Dolhescu Andrei din Târgu Neamț, Login Răzvan din București, Tincoi Remi din Băbeni, Vodă Sabin Alin din Iernut, Jacota Radu Cristian din Vaslui, Răduna Elvis din Târgu Jiu, Tioc Sergiu Andrei din Hunedoara, Anastase Cătălin din Galați, Laluși Marius Decebal din Brăila, Szentesi Robert din Cluj-Napoca, Păduraru Ioan din Poiana Teiului, Tudorache Bogdan din București, Bordeanu Marius Dumitru din Brașov și Bucătaru Răzvan Ionuț din Podu-Iloaiei.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul The Battle for Middle Earth: Rise of the Witch-King a fost câștigat de către Neacșu Claudiu din Craiova.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Trabajko Gabriel Valeriu din Timișoara a câștigat un sistem de boxe Hercules XPS 200 Classic V2.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul United 93: Făgjas Tibor din Sfântu Gheorghe, Borlan Tudor din București, Bonciu Radu din București, Vedeau Dan din Turda și Stoica Ana Maria din Brăila.

La concursul LEVEL împreună cu **Star Print**, Popa Dan din București a câștigat o cameră foto digitală BenQ.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.



StripCreator

Un site pentru maniacii benzilor desenate, acesta vă lasă să vă creați propria scenă folosind elemente predefinite. E o modalitate excepțională de pierdere a timpului, mai ales când aveți ceva urgent de făcut. Mai mult, creațiile voastre pot fi împărtășite cu toți cei a căror impresie contează.

www.stripcreator.com



Grafic

„grafic isi propune cultivarea si exersarea simțului estetic în toate formele sale. în plus veți citi despre muzică, petreceri, filme, net sau chiar roboți, toate trecute prin același filtru vizual.” Și chiar reușește. Colecția de poze este impresionantă, iar asociații au contribuții foarte interesante. Aruncați și voi o privire.

grafic.lucianmarin.ro



Flashearth

Dacă încă vă căutați casa pe Google Earth și nu o găsiți, acest site vă oferă mai multe moduri de a observa Pământul de la diferite înălțimi, folosind majoritatea site-urilor care au astfel de fotografii din spațiu sau aeriene. Este vorba despre Microsoft, Yahoo! Maps, Ask.com, OpenLayers sau Nasa.com. Poate, cine știe, pe una dintre ele veți vedea și găinile din curte.

www.flashearth.com



Miss Potter

După ce au jucat împreună în comedia Down with Love, Renée Zellweger și

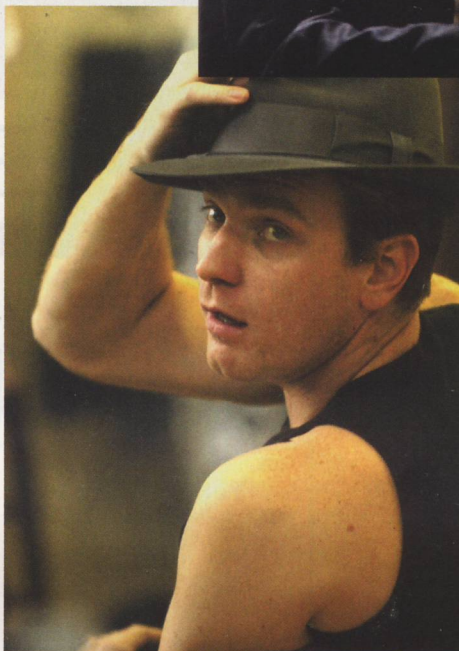
Ewan McGregor, actorul care la 25 de ani făcea un excelent rol în Trainspotting, se reîntâlnesc pentru a aduce pe marile ecrane povestea scriitoarei britanice Beatrix Potter. Este un fapt obișnuit ca filmele inspirate din realitate să ne încante cu un scenariu captivant și mai ales credibil. Prezența unor actori precum Ewan McGregor nu face decât să

contribuie la punerea în scenă și în unele cazuri să atragă atenția asupra unui film. Eu unul nu am auzit în viața mea de Beatrix Potter și nici de Peter Rabbit, cel mai cunoscut personaj creat de scriitoare. Și după ce mi-am pierdut o oră și jumătate sperând că nu acesta va fi momentul în care îl voi vedea pe domnul

McGregor într-un film mediocru, nu am rămas decât cu un singur lucru. Speranța că la un moment dat în viață voi fi cel care va ști răspunsul la întrebarea de un milion de dolari: cine l-a creat pe urecheatul Peter.

Filmul începe cu momentul în care domnișoara Potter reușește să găsească o editură care să vadă în îndrăgiții ei iepurași un posibil subiect al unei cărți pentru copii. Bineînțeles că personajul lui Ewan McGregor, Norman Warne, ajunge să îngrijească prima ediție „Peter Rabbit” și după scurt timp autoarea cărții. Problema apare când băiatul propune și toată lumea este de acord, mai puțin părinții fetei. Ce am învățat până

acum? Că nu întotdeauna producătorii și regizorii sunt inspirați în alegerea unei biografii



sau a unui eveniment care să stea la baza unui film. Sau poate motivul insuccesului în acest caz este faptul că cel mai tare film semnat de regizorul Chris Noonan este Babe? De fapt, nici nu vreau să știu.

■ Rzarectha



Pan's Labyrinth

Războiul și mariajul mamei sale cu un căpitan fascist se dovedesc a fi insuportabile pentru Ofelia, eroina noului film de sub bagheta lui Guillermo del Toro, ce îmbină într-un mod unic magia poveștilor cu realitatea crudă a celui de-Al Doilea Război Mondial. Suntem în anul 1944, undeva în nordul Spaniei, pe un tărâm al imaginației care în mâinile lui del Toro se transformă într-o luptă aprigă între rezistența locală și armată, pe fondul războiului civil.

Ofelia (Ivana Baquero) are 11 ani, visează, ca orice fetiță la vârsta ei, cai verzi pe pereți și citește cât e ziua de lungă povești cu zâne, licurici și feți frumoși. Cu toate acestea, este încăpățânată și extrem de protectoare cu mama ei gravidă, Carmen (Adriana Gil), pe care o însoțește într-o lungă călătorie, la finele căreia îl va întâlni pe noul ei soț, Căpitanul (Sergi Lopez). La un moment dat, un incident forțează convoiul să oprească în mijlocul pădurii, lângă o statuie străveche, și marchează întâlnirea dintre Ofelia și o insectă ciudată, parte greiere, parte băț. Ajunși în cele din urmă la moara ce servește drept bază de operațiuni pentru grupul armat condus de Căpitan, curiozitatea o face să descopere o construcție deosebită, un labirint construit cu mult timp în urmă de nu-se-știe-cine. Este avertizată să nu se aventureze în el, deoarece riscă să se piardă, însă bineînțeles că nu ascultă sfatul și astfel întâlnește o creatură a pădurii, ce trăiește în centrul labirintului. Ciudățenia o convinge pe Ofelia că este o prințesă de pe



un alt tărâm, iar ca să se întoarcă la părinții care îi duc dorul, trebuie să îndeplinească trei sarcini înainte ca luna să se schimbe.

del Toro a creat o realitate alternativă, în care pericolul este constant, iar fantezia și realitatea sunt deopotrivă posibile. Este terifiant modul în care forțele răului și ale



binelui luptă la suprafața pământului, inconștientă că undeva în adâncuri se desfășoară un conflict similar, iar Ofelia este prinsă la mijloc, făcându-le amândouă față cu curaj. Chiar dacă se joacă cu magia și fantezia, emoțiile pe care le stârnește sunt incredibil de reale, iar moartea este posibilă în fiecare dintre cele două lumi, însoțind fiecare personaj în parte de la un capăt la

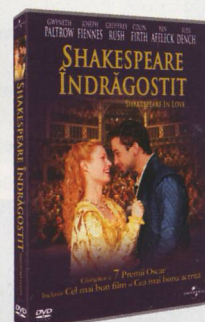
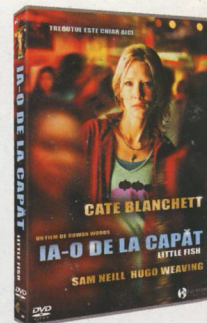
celălalt al poveștii. Cu ajutorul metaforelor, del Toro a creat cu succes acest sentiment, oferindu-ne o lecție de moralitate, Pan's Labyrinth fiind un film magnific cu multe hopuri, dar unul care îți merge direct la inimă și o străpunge, plecând cu ea.

■ KIMO



Little Fish Ia-o de la capăt

An: 2005
Regia: Rowan Woods
Gen: Drama
Distribuție: Cate Blanchett, Martin Henderson, Sam Neill, Hugo Weaving
Support: DVD
Un produs: NEW FILMS INTERNATIONAL

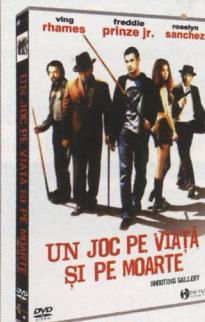
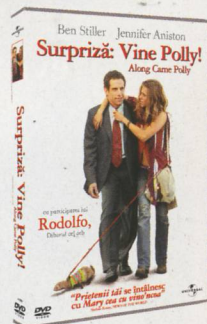


Shakespeare in Love

An: 1998
Regia: John Madden
Gen: Comedie, Istoric, Drama, Romantic
Distribuție: Joseph Fiennes, Gwyneth Paltrow, Geoffrey Rush, Judi Dench, Simon Callow
Support: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Along Came Polly Surpriza: Vine Polly!

An: 2004
Regia: John Hamburg
Gen: Comedie, Romantic
Distribuție: Ben Stiller, Jennifer Aniston, Philip Seymour Hoffman, Debra Messing, Alec Baldwin
Support: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

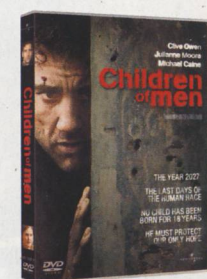


Poolhall Prophets (aka The Shooting Gallery) Un joc pe viața și pe moarte

An: 2006
Regia: Keoni Waxman
Gen: Comedie, Crima, Mister
Distribuție: Freddie Prinze Jr., Ving Rhames, Sienna Guillory, Vinnie Jones
Support: DVD
Un produs: NEW FILMS INTERNATIONAL

Children of Men Copiii tatălui

An: 2006
Regia: Alfonso Cuarón
Gen: Drama, Thriller, SF
Distribuție: Clive Owen, Julianne Moore, Michael Caine, Chiwetel Ejiofor, Charlie Hunnam
Support: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.
Telefon: 021-203.96.69

Identificarea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Datele dumneavoastră personale se prelucreză în scopul încheierii și distribuirii de abonamente și au ca unic destinatar Vogel Burda Communications SRL. Este obligatorie completarea câmpurilor marcate cu steagul pentru a se putea presta serviciul de expediere a abonamentelor. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677/2001, dispoziții de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2, CP 4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268418728.

DA,
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL RECUPERARE DATE	9,98 lei		
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL Ianuarie 2007	10 lei		
CHIP SPECIAL TIPS & TOOLS	9,98 lei		

NOU!!!

Firma, cod fiscal*

Nume, prenume*

Str.*

Nr.*

Bl.*

Sc.*

Ap.*

Localitate*

Cod*

Județ*

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa
alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Identificarea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Datele dumneavoastră personale se prelucreză în scopul încheierii și distribuirii de abonamente și au ca unic destinatar Vogel Burda Communications SRL. Este obligatorie completarea câmpurilor marcate cu steagul pentru a se putea presta serviciul de expediere a abonamentelor. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677/2001, dispoziții de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2, CP 4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268418728.

DA, doresc un
ABONAMENT la
revista **LEVEL**, pe

☐ ☐

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	81 lei	50 lei
12 luni	162 lei	90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal*

Nume, prenume*

Str.*

Nr.*

Bl.*

Sc.*

Ap.*

Localitate*

Cod*

Județ*

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

best
distribution



**Câștigă un joc
FIFA '07**

Cine este distribuitorul oficial al jocului
Battlestations: Midway?

- a. Electronic Arts ☐
b. Eidos Interactive ☐
c. THQ ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

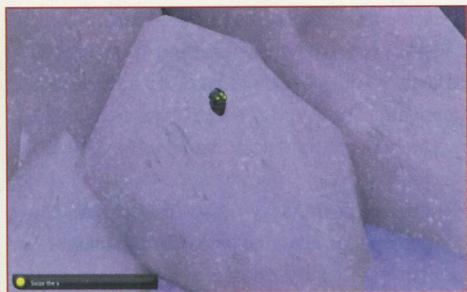
Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Battlestations: Midway din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2007.



Mereu am vrut să fiu un om de zăpadă.
Imagine primită de la Bende István.



Punerea în scenă este absolut remarcabilă.
Imagine primită de la Cosmin Donald.



Au băgat și yoghini în WoW?
Imagine trimisă de Mitza Pârvu.



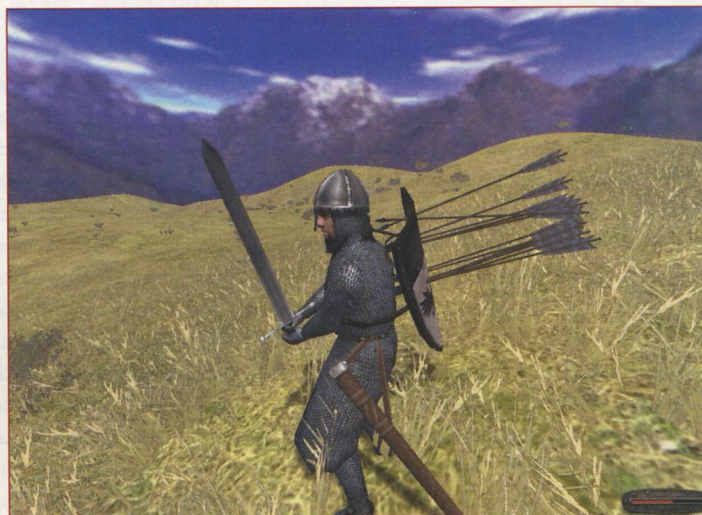
Combinăția perfectă baschetbal și fotbal. Imagine trimisă de Harri Mocanu.



O lovitură bine plasată. Imagine primită de la Roberto Doggy.



Decât să merg pe jos acasă... Imagine trimisă de Dochia Bogdan.



Din vremurile când tolba nu se inventase. Ți-am spus să fie la temperatura camerei? Imagine trimisă de Ciornei Andrei.

Câștigătorul din acest număr este Harri Mocanu.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Pentru că Akasha este în sesiune la vreo două facultăți, luați exemplul, iar a mea sesiune a fost compromisă, m-am gândit că o reîntâlnire cu Chatroom-ul nu mi-ar strica deloc. Pentru că textele din acest număr nu-mi lasă loc de povești, voi fi scurt și la obiect. Tema

pentru numărul viitor este cum nu se poate mai simplă. Cum ați dori să fie rubrica Chatroom? E-mail-urile merg pe chatroom@level.ro, scrisorile și berea pe adresa redacției.

■ Rzarectha

Chatroom

Mugetare:

Deci aici se presupune că ar trebui să realizez o mugetare. Mda, foarte ușor de zis. Dar asupra cărui lucru să c(m)uget? (Cam dezolant să vrei să faci asta și să nu ai idei. Sper să îmi vină pe parcurs, altfel voi fi catalogat ca unul care vrea să facă un post în plus. Și je m'en fiche. Sau nu?)

Asupra zilei de ieri, adică să o povestesc? Nu a fost interesantă. De fapt, am cam pierdut timpul (mai grav este că mă complac în această pierdere de timp) și o mare parte din noapte, ca de obicei => că am pierdut și o jumătate din ziua de azi dormind. Important e că am visat. Da, ce poate fi mai frumos decât să visezi? Păcat că au fost vise de plumb.

Asupra unei zile aleatorii de săptămâna trecută? Sau asupra întregii săptămâni? Nu au fost interesante sau așa mi se pare acum. De fapt, a fost ziua mea, dar am împlinit o vârstă pe care nu simt și nu vreau să o am [19]. Oare de ce simt asta? (În sfârșit, un subiect de mugetare...). Ca să nu mai vorbesc că am primit cadou un web cam! Ce draq sa fac cu ea? (virtual sex, here I come). (Măcar anul trecut am primit o carte; că încă nu am citit-o, e partea a doua). Ah, da, și m-am îmbătat. Rău de tot. Însă asta nu înseamnă că e ceva interesant. Oricine o poate face, de ce aș fi eu mai special? Pe nea Vasile îl văd mereu beat. Și nu mă impresionează, nici măcar negativ.

Asupra faptului că era să rămân corijent la chimie (de fapt, toată clasa) și să îmi pun întrebări reci și rigide ca să află cum am ajuns în situația aia? (Mi se pare absolut firesc că profesorul e de vină, punând note mici. Pe draq, de fapt nu am învățat nimic tot semestrul și nu numai la chimie). Nici asta nu e interesant. Și Mircea Eliade a rămas corijent la matematică. El măcar e Mircea Eliade.

Asupra faptului că nu am voință să mă las de fumat? Nici aici nu sunt mai special. Cunosc o multitudine de persoane care încearcă asta. Măcar am un aer grav atunci când fumez.

Asupra faptului că mi-am făcut cont pe hi5? Mai bine tac.

Asupra faptului că am cam renunțat la jocurile PC? În sfârșit, un lucru de care sunt mândru. Chit că nu am făcut-o de bunăvoie, ci pentru că mi s-a învechit calculatorul.

Dar atunci asupra cărui fapt să cuget? (urăsc

cum sună „muget”). Asupra dihotomiei dintre bine și rău? Asupra dilemelor cotidiene cu potențial metafizic? Asupra sensului existențial al existenței noastre? Asupra diferențelor dintre spirit și materie? Cum pot face eu asta? Trebuie să citești mult (și nu „Ceii 3 muschetari” de Dumas). Ori eu, de la o vreme încoace și până acum*, abia dacă am citit o carte pe lună, și aia în silă, că e pentru bac.

Ah, și mi-am adus aminte, bacul! Mai sunt câteva luni și nici nu știu programa. Îmi sticlesc ochii de ignoranță când îmi spun părinții să mă apuc să învăț. *Mai e o groază până la bac*. Bine măcar că sunt pregătit pentru proba la sport (ce? doar nu sunt prost să învăț o materie în plus), doar am 1.85.

Am o presimțire că bacul o să treacă neobservat și o să se dizolve asemenea valului care se ciocnește de țarm. Dar după un val vine imediat altul, cu mai multă furie, și anume admiterea la facultate. Mă uit la colegii mei și văd că unii vor să se facă medici, alții avocați sau programatori IT. Numai eu sunt mai dezorientat, abia dacă știu bine la ce facultate să dau.

I guess I need a change.

■ Jake

Bistro de l'arte

Foc de voie

Motto: La vengeance est un plat qui se mange froid

- Mergeți ușurel, să nu se audă mare lucru, da? Dacă ne aud aștia, suntem mâncați!

Maiorul Mocanu șoptea oamenilor săi ultimele instrucțiuni înainte ca barca lor să ajungă la mal. Deși erau parașutiști, urmau să facă un asalt amfibiu asupra insulei și lucrul ăsta le convenea la fix; riscurile de a fi descoperiți scădeau considerabil și în felul ăsta. Puținele gărzi de pe insulă znu ar putea opune mare rezistență, dar Statul Major General nu își putea permite riscuri. Steagul românesc trebuia arborat pe comandamentul insulei din nou după 60 de ani de pauză.

- Două sute de metri băieți, hai că acum nu ne mai putem întoarce. Glonț pe țevă, puneți piedica și capul jos. Insula Șerpilor, băieți! E-a voastră. Vreau să vă gândiți la cei care-au murit în al Doilea Război Mondial și a căror memorie e batjocorită azi zilnic. Lăsați ordinele și rahaturile SMG-ului, ăia nu-s altceva

decât o mână de hodorogi comuniști care acum ne dau nouă ordine patriotice. Vă rog eu, nu muriți, ultima dată când am scris scrisori acasă era Revoluția și se trăgea aiurea. Acum avem de-a face cu niște copii, nu-i omorâți nici pe ei decât dacă trebuie. Au și ei mame acasă.

Maiorul Mocanu era soldat din adolescență; rămas singur la 17 ani după moartea părinților și a văzut în imposibilitatea de a se susține financiar și a decis că armata e singura opțiune dacă voia să-și continue studiile și să supraviețuiască.

- Leșiți din barcă, hai să o tragem pe mal, încetișor. Mircea, Dan, ușurel înainte, câte 20 de metri și ne așteptați. Din păcate, nu mai avem o echipă să vină din partea cealaltă așa că va trebui să lichidăm întâi gârziile. Nu vorbiți.

Maiorul scoase harta și arătă oamenilor săi locațiile ce trebuie cucerite; garnizoana era obiectivul principal, iar cele 4 turnuri de supraveghere fuseseră deja reduse la tăcere de Sorin, lunetistul echipei; cei 4 tineri ucrainenii trebuiau să moară, altfel insula nu putea fi cucerită. Restul clădirilor de pe insulă erau de natură administrativă și ocupate de civili neînarmați. Înainte de a porni către garnizoană, cercetașii defazfacteră elicopterul și micuțele vedete militare care surprinzător nu erau păzite de nimeni. Ajunși în spatele garnizoanei, ghemuiți după gard, Dan dădu glas gândurilor sale urmate de un râs sec:

- Domn' maior vă dați seama că suntem ca în filmele alea cu americani? Chuck Norris ne mai lipsește!

- Taci mă că ne dai de gol, veni rapid răspunsul maiorului pentru care micile glumițe ale oamenilor săi nu mai contau; era concentrat asupra obiectivului. Ionuț, taie gardul și intrați, fuga-marș! Odată intrați în curte, Ionuț și Dan se duc să scape de santinele; îi adormiți, le luați armele și îi legați fedeleș. De-acolo porniți prin curte și ce gărzi vedeți le faceți la fel. Eu o să intru în clădire cu Mircea, Alex tu fugi la generator, oprești curentul. Când faci asta, fă-mi semn cu lanterna. Îi dezarmăm pe-ăștia și îi închidem în camere. Pe comandant îl sculăm și îl informăm. Hai, executarea că se face imediat lumină!

Tinerii urmară ordinele cu precizie matematică. Anii de pregătire își spuseră cuvântul; fiecare pas, fiecare bătaie a inimii, fiecare contracție musculară fuseseră antrenată îndelung și se ghidau toți aproape mânați de instinct. Automatele lătrară scurt, aproape neauzit din cauza amortizoarelor, iar santinele de la poartă și de la generator erau întinse pe pământ cu câte 3 găuri în piept și în cap. Toată operațiunea dură 10 minute, timp în care 50 de soldați și 4 ofițeri fuseseră făcuți prizonieri și 6 au murit. Urmău probabil să fie eliberați după încetarea ostilităților, așa că ordinele de a nu fi răniți fuseseră respectate.

Comandatul fuseseră sculat din somn și dus legat la ochi în fostul său birou urlând în ucraineană diverse înjurături și amenințări la adresa atacatorilor; legat de scaun, îmbrăcat în pijamaua primită de la soacră, comandantului îi fuseseră explicat tot ceea ce se

întâmplase. Privirea sa spunea totul: cum au reușit românii să iasă la atac în asemenea manieră și să ocupe teritoriul ucrainean? Cine dracului erau ăștia de la el din birou, mânjiți pe față, cu aparatele de vedere pe timp de noapte oprite și arme vestice? Nu mai conta, primi faptele în engleză și așteptă să fie luat. Maiorul își felicita echipa și ieși să comunice bazei rezultatul, moment în care din spatele lui se auzi un 'job tvoi matii!'. Întorcându-se pe călcăie, maiorul Mocanu îl lovi cu dosul palmei pe bătrânul ucrainean:

- Și eu am citit Sven Hassel în tinerețe tâmpitule, crezi că nu știi ce înseamnă? Se adresă ofițerul în română. Al dracu moș... Dane, pune-i mă căluș să nu mai spurce. Mircea, Ionuț, mergeți pe fiecare palier, gardă; dacă reușește să iasă vreunu', împușcați-l.

- Moise către Iisus, Moise către Iisus..
- Da, Moise, ascultăm.
- Chivotul a fost recuperat, repet, Chivotul a fost recuperat!
- Recepționat, felicitări. Sfinții vi se vor alătura de îndată, terminat și afară.
- Recepționat, așteptăm sfinții.

Așteptând sfinții, Mocanu își aprinse liniștit o țigară și se duse pe ponton să admire răsăritul. Era prima dată când vedea un răsărit la mare și gândurile îi fugeau la amintiri din copilărie cu părinții săi și succesul misiunii sale, mai ales că n-a fost necesar să tragă. Ura să omoare. Civillii încă nu se treziseră fiind prea devreme pentru orice activitate și gândurile îi fuseseră întrerupte de zgomotul sfinților care nu erau alții decât elicopterele Marinei Militare care aduceau pușcași marini care urmau să preia controlul și să se ocupe de transportul prizonierilor. Aruncă fumigene pe heliport pentru a indica direcția vântului și locul de aterizare și se îndreptă agale cu arma atârându-i pe umăr spre elicoptere. Șeful Statului Major General coborî primul din elicopter și i se adresă:

- Felicitări domnule Colonel Mocanu, suntem mândri de dumneavoastră și echipă! Președintele vrea să vă mulțumească personal când ne întoarcem la București.

Mocanu salută scurt, și se întoarse la oamenii lui ca să-i înștiințeze că trebuie să plece. Elicopterul lor se ridică ușurel, lăsând în urmă insula și pe comandatul legat de scaun și destule întrebări. De ce au ocupat insula, știau; care vor fi urmările nu erau siguri, în orice caz, fostul maior Mocanu se gândea doar la uscat și la garnizoana lui anostă din București...

■ By Phantom

Textul integral poate fi citit pe forumul LEVEL la secțiunea Bistro de l'arte.

Oglinzi

În interiorul casei mele, exact cum ieși din camera mea, pe stânga, la capătul coridorului, se află baia mea. Pe peretele din fața ușii este o oglindă

mare, ocupând un spațiu cât jumătate din perete. De fiecare dată când mă privesc în oglindă, mă simt de parcă nu m-aș privi pe mine, ci pe o altă persoană care seamănă cu mine. De multe ori îmi

este frică să nu devin acea persoană din spatele oglinzii. Noi spunem că o oglindă nu face altceva decât să reflecte o imagine. Dar dacă face mai multe? Dacă arată o lume care pare identică cu a noastră, dar arată și altceva? Acele elemente care în viața de zi cu zi simți că sunt acolo, dar nu le poți vedea. Sentimente, poate, alt tu? Nu pot spune sigur, dar este ceva ce tu nu poți vedea, dar uneori știi că este acolo. Ce anume? Nu pot spune sigur.

Mă uit în oglinda mea și mă privesc atent. Încerc să văd un detaliu care nu există în afara oglinzii. Privesc atent. Mă văd pe mine, dar parcă în același timp văd și altceva. Cu cât mă concentrez mai mult, cu atât am impresia că văd pe altcineva în oglindă. Încerc să nu scap niciun detaliu, dar cu cât mă concentrez mai mult cu atât văd mai puține lucruri. Mă concentrez atât de tare, până când nu mai văd nimic, după care totul devine clar. În oglindă nu se mai vede nimic anormal. Totul este o reflexie acurată a lumii în care mă aflu. Oglinda reflectă o anumită parte a casei mele. Acea parte, la ieșirea mea din baie, a rămas normală. Restul, însă nu. Oglinda nu a reușit să reflecte niciodată interiorul camerelor casei mele, doar ușile lor. Am fost uimit când am trecut de prima cameră și am văzut că înăuntru era negru. Nimic altceva, doar întuneric absolut. Am rămas încremenit privind în camera lipsă. Ce era de făcut? Dumneavoastră credeți în oglinzi? Din cauza curiozității, am intrat în acea cameră neagră, dar atent de parcă m-ar aștepta ceva înăuntru. Această spaimă a mea am văzut că fusese nejustificată. După primul pas făcut, întunericul a dispărut complet, fiind înlocuit de o sală mare. Pe jos marmură, pe tavan multe becuri care luminau galben. Sala este în continuare mare. Zeci, dacă nu chiar sute, de oameni dansau; toți fiind îmbrăcați în costume. Ai putea spune că sunt oameni bogați cu toții. Bărbații în negru cu alb și purtau cravată, iar femeile în rochii elegante de seară. Toate persoanele sunt fericite și dansează vals, tangou; muzica nu se oprește niciodată. Dumneavoastră dansați?

Nu erau copii la această petrecere. Bărbații făceau glume și râdeau, iar femeile chicoteau și râdeau. Este o atmosferă foarte plăcută și veselă. Din cauza uimirii mele, când am intrat în această sală, nu am observat că și eu sunt îmbrăcat în costum cu cravată, exact mărimea mea. Atmosfera veselă mă bine dispune imediat, încât aproape că am uitat cum am ajuns aici. Dar în curând am observat că fiecare persoană avea în spatele ei o oglindă de aceeași mărime cu ea. Oglinzile se află la câțiva centimetri distanță de posesor.

Dumneavoastră vă priviți în oglindă? Te-ai fi așteptat ca, la masa mare de persoane, oglinzile să se lovească între ele și să se spargă. Ele treceau unele prin altele sau prin spatele sau fața lor. Ele nu se ating niciodată. Nu există persoană fără oglinda ei. Din curiozitate, mă uit în spatele meu să văd dacă și eu am o oglindă. Nu reușesc să văd oglinda, dar

când mă uit în spatele meu, nu mai văd oamenii din jurul meu, văd doar oglinzi, oamenii fiind înlocuiți complet de ele. Nu am mai insistat deoarece îmi provoca o durere de ochi și de cap. De îndată ce nu am mai privit în spate, numărul de oameni și oglinzi s-a egalat. Nu doream să fac acest lucru din nou. Am mai stat un timp îndelungat uitându-mă la persoanele care dansau. Nimeni nu mă privea, de parcă nici nu eram acolo.

După un timp îndelungat am observat că pe un perete al sălii imense se afla o oglindă mare care ocupa tot peretele. Presupun că din cauza atâtor oglinzi nu am văzut-o pe cea mai mare. Dumneavoastră observați toate oglinzile? Mă uit atent în oglinda cea mare. În ea vedeam alte imagini în oglinzile oamenilor. Nu am văzut mult timp alte imagini deoarece au început să reflecte înapoi spatele oamenilor. Când m-am întors cu spatele la oglindă, înapoi către mulțime, oglinzile lor arătau lucruri diferite. La unii oameni oglinzile sunt negre, la alții sunt albe. Sunt foarte puține multicolore. La alții văd lucruri care mă sperie, mă întristează și mă amuză. În oglinda unei persoane ce arăta anormal de vesel, era un clovn foarte ciudat îmbrăcat (în albastru deschis). Vouă vă plac clovnii? Făcea tot felul de trucuri și nu îmi puteam da seama dacă era vesel sau trist. În altă oglindă era un om negru care stătea singur și vorbea cu el. Dumneavoastră ce culoare preferați? Plimbându-mă prin mulțime și uitându-mă la oglinzile oamenilor nu observ când o oglindă a unei persoane mai active trece cu fața prin mine. Oglinda mișcându-se după posesorul care trecea foarte aproape de mine, am rămas între el și oglindă. Dansatorul fiind în mișcare, am intrat în oglindă. Dumneavoastră ați spart o oglindă? Nu am spart oglinda, ci voi intra în ea și voi vedea o creatură foarte bizară care urlă și țipă alergând către mine. Am ieșit repede din oglindă, uitându-mă la ea. Hotărât să evadiez, încerc să caut o ieșire. Aceasta a venit la mine și sunt în coridorul casei mele. Ce am văzut până acum au fost oglinzi statice, care nu își schimbă parametrii, dar mai sunt și altele...

Sunt pe o stradă destul de aglomerată, ca urmare directă a intrării mele în altă cameră. Pe lângă mine se plimbau tot felul de oameni. Pe lângă tipurile de persoane pe care le-am observat în sala de dans mai erau și altele. Am observat niște copilași, a căror vârstă era până în cinci ani, unii erau încă în cărucioare. Am fost uimit când am văzut că niciunul dintre ei nu avea o oglindă în spatele lui. Dumneavoastră până la ce vârstă ați fost fără o oglindă? Ultimul lucru pe care l-am observat au fost câteva familii. Oglinzile lor pulsau și se făceau când mai mari, când mai mici. Nu am înțeles ce înseamnă acest lucru. Dumneavoastră știți? După care mă trezesc din nou în coridorul casei mele. Nu mai încerc și alte uși ale casei mele. Mă duc direct în baie și mă uit în oglindă. Dacă aș fi mai rămas, ce aș mai fi văzut? Dacă aș fi mai intrat în alte camere, ce aș mai fi văzut? Îmi puteți da un răspuns?

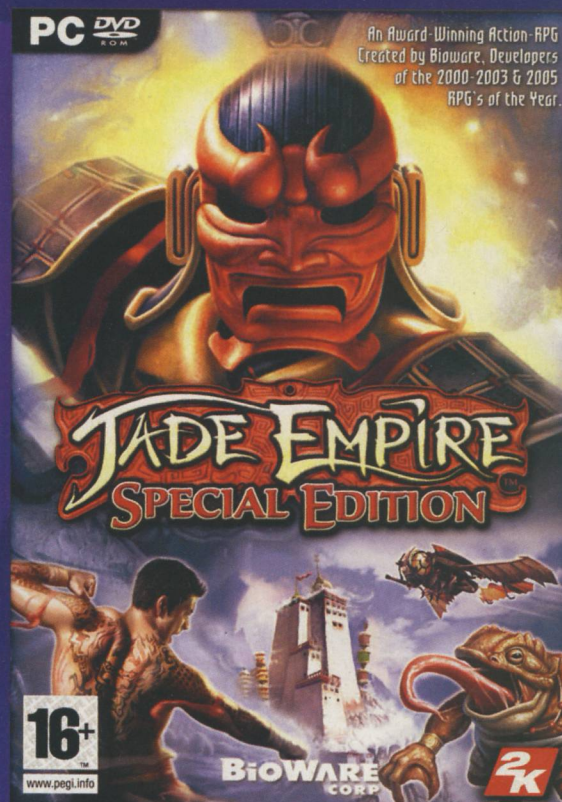
În interiorul casei mele, exact cum ieși din baie, pe dreapta, la capătul coridorului, se află camera mea.

■ Nicolae Andrei Alexandru



Supreme Commander

Direct de la părintele Total Annihilation



Jade Empire: Special Edition

În sfârșit și pe PC



Resistance: Fall of Man

Primul titlu „greu” pe PS3

Titlurile prezentate în rubrica „NEXT ISSUE” au caracter informativ. Există posibilitatea ca unele din acestea să nu se regăsească în numărul viitor.

FAZA ZILEI



de pe NOUL WWW.LEVEL.RO!

performanța

în care poți

avea

încredere!



DIABLO 666 D

- Intel® Pentium® D 820 BOX (2.8, 2x1MB, LGA775, Dual Core)
- memorie 512 MB DDR400 • hard disk 80 GB 7200rpm
- DVD±RW Dual Layer • NX6200AX-TD256LF • interfață audio integrată
- interfață rețea integrată, 10/100 Mbps • tastatură și mouse • garanție 3 ani

1.399 LEI • 40.65 LEI / LUNĂ

DIABLO 666 D2

- Intel® Pentium® D 925 BOX (3GHz, 2x2MB, LGA775, Dual Core)
- memorie 1GB DDR2 667 • hard disk 200 GB SATA2
- DVD±RW Dual Layer • NX7300GT-TD256EH • interfață audio integrată
- interfață rețea integrată, 10/100 Mbps • tastatură și mouse • garanție 3 ani

1.799 LEI • 52.28 LEI / LUNĂ

DIABLO 666 PRO

- Intel® Core™2 Duo E6300 (1.86GHz, 2MB, LGA775)
- memorie 1GB DDR2 667 • hard disk 200 GB SATA2
- DVD±RW Dual Layer • NX7300GT-TD256EH • interfață audio integrată
- interfață rețea integrată, 10/100 Mbps • tastatură și mouse • garanție 3 ani

2.499 LEI • 72.62 LEI / LUNĂ

DIABLO 666 POWER

- Intel® Core™2 Duo E6400 (2.13GHz, 4MB, LGA775)
- memorie 1GB DDR2 667 (2x512MB DDR2 667) • hard disk 2 x 200 GB SATA2
- DVD±RW Dual Layer • NX7900GTO-TD512EH • interfață audio integrată
- interfață rețea integrată, 10/100 Mbps • tastatură și mouse • garanție 3 ani

3.299 LEI • 95.87 LEI / LUNĂ

Sistemele Diablo 666 D și 666 G bazate pe procesorul Intel® Pentium® D și Intel® Core™2 Duo oferă satisfacția maximă pentru așteptările familiei tale, indiferent că vorbim de accesul la informații, distracție sau studiu permanent.

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core™2 Duo sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software.

Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau din alte țări.

www.flamingo.ro

FLAMINGO

08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în lei, cu DAE de 27,44%, pentru o perioadă de 60 de luni. Ratele și prețurile sunt exprimate în lei și conțin TVA.

COMPUTERS